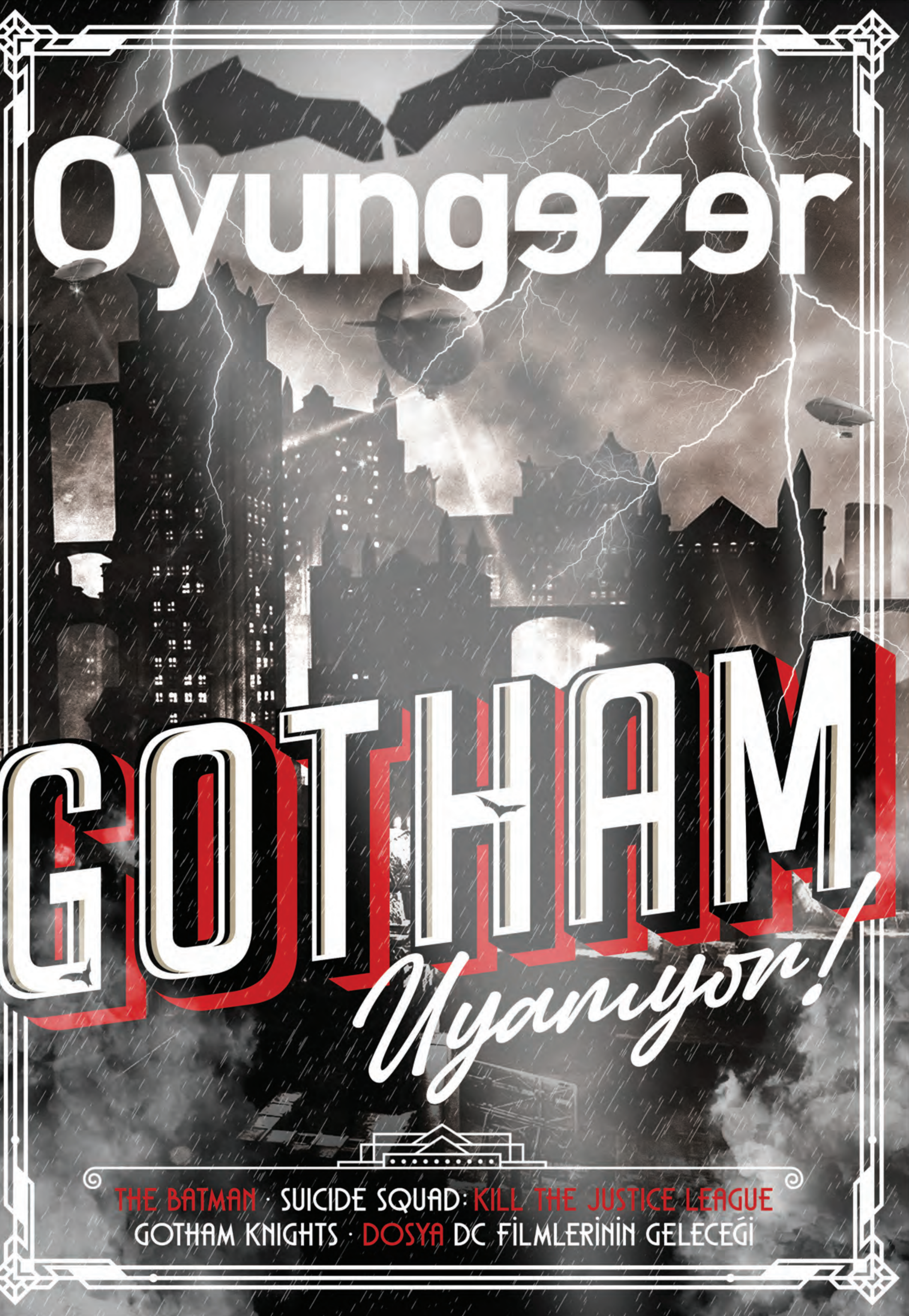
Oyungezer



GOTHAM Uyanıyor!

THE BATMAN · SUICIDE SQUAD: KILL THE JUSTICE LEAGUE
GOTHAM KNIGHTS · DOSYA DC FİLMLERİNİN GELECEĞİ

Eylül 2020/09 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 155 • ISSN: 1307-8933





İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

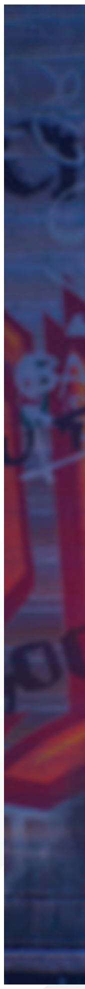




HEKTOOOOOOR!!! İN LAN AŞŞAAA HEKTOOOOR!!



















C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YARASANIN KANADINDAKİ DERGİ

Çin, salgın için aldığı olağanüstü önlemleri hafifletmeye karar verdiğini, Haziran ayında ülke çapındaki sinemalarda yeniden gösterime giren Batman üçlemesiyle müjdelemişti. O kadarını düşünmüşler miydi bilmiyorum ama bir yarasa sebebiyle başlayan karantinanın kapanışını da bir yarasanın yapması bana son derece şiirsel gelmişti. Bu ay bizim Gotham ziyaretimiz de biraz öyle…

Aylar önce dergiyi raflardan çekip sadece dijital olarak yayınlamaya karar verdiğimizde Wuhan'da başlayan kriz ülkemize ulaşalı çok olmamıştı. Neyle karşı karşıya olduğumuzu pek bilmiyorduk, olası bir çarpışmaya hazırlanmak için kabuğumuza çekilmeyi ve her zamankinden daha temkinli davranmayı seçtik. Dergiyi tümüyle askıya alacak kadar paniğe kapılmadık ama kağıdına ayrı, matbaasına ayrı, dağıtımına ayrı para harcarken her ay dergi basmak Oyungezer'i zora sokacaktı, o harcamalardan vazgeçtik. Önceliğimiz içeriğimizi üretmeye devam etmek ve ekibin maaşlarını ödeyebilmekti. Ne mutlu bize ki bu ikisinde sıkıntı yaşamadan bu aya kadar geldik.

Ekim sayısından itibaren Oyungezer yeniden baskı makinelerine, kitaplık raflarına, çantanın arka gözüne, okurunun elleri arasına dönüyor. Eski dağıtım sistemini terk ettiğimiz için koşullar değişiyor ve tam olarak neye dönüşeceğini Eylül boyunca sizlerle de paylaşacağız. Duyurularımızı kaçırmamak için bizi Facebook, Twitter ve tabii OGZ Online üzerinden takip etmeyi unutmayın.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

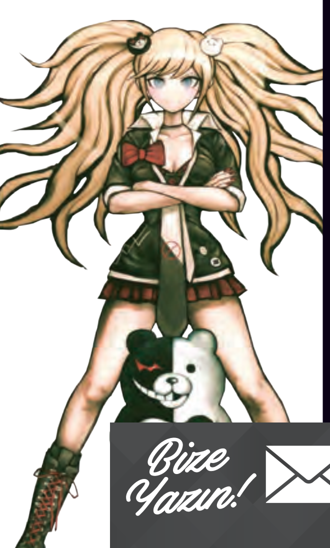


Bayağı aksiyonsuz bir aydı benim için, yaşadığım en önemli gelişme The Last of Us 2'yi bitirmem oldu. Objektif konuşmam gerekirse şaheserdi, başyapıtı. Duygusal konuşmam gerekirse de, hani oyuncular oyuna âşık olanlar ve ondan nefret edenler gibi iki gruba ayrıldı ya, ikisine de dâhil olamadım. Nedense ilk oyun kadar dokunmadı ruhuma ama neden nefret edildiğini de tam anlayamadım öte yandan. Muazzam bir oyundu, zevkle oynadım, o kadar.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
ALİ SEZGİN



Evet, bu ay da basılıya geçemedik :/

PSP'yle ilk günler

Selamlar OGZ ailesi. İlk başta en son yazdığım agresif mektup için özür dilerim. O sırada biraz sinirliydim, kolayı da biraz fazla kaçırmışım, mazur görün. Size hemen bir iki soru sorup gideceğim.

1. Size PS3 mü PS4 mü diye sormuştum, harçlığım ancak PSP'ye yetti :) (nedeni Gittigidiyor'dan 500 TL'ye Runebound 3th Edition kutu oyunu almış olmam olabilir) :) :) :) Acaba bana PSP için birkaç çok bilinmeyen ama iyi olan oyun önerebilir misiniz?

2. Acaba sayıların fiziksel kopyalarını nereden alabilirim?

Kısa bir mektup oldu ama olsun. Hasta la vista! - *Hazar Karadaş*



Selamlar Hazar. Neymiş o dediğin agresif mektup diye baktım eskilere de alt tarafı "mektubumu anketin yanına koymayın" demişsin, bu mudur agresiflik :) Şimdi düşündüm de Selam'da agresif mektup eksikliği çekiyoruz. Burayı okuyanlara duyurudur: Önümüzdeki ay sert olun, kodu mu oturtun!

1. Ah PSP ya... Ömrü hayatımda en duygusal bağ kurduğum teknolojik alet olabilir. Bilindik oyunlarını zaten biliyorsundur, God of War, GTA, Persona, FF, MGS gibi serilerin efsane oyunları var PSP için. Nispeten az bilinen mükemmel oyunlardan örnekler verecek olursam: Mesela Tactics Ogre: Let Us Cling Together. Oynadığım en derin ve en güzel strateji oyunlarındandır. Hastası olduğum DJMax serisinin en efsane oyunları da PSP'de. Clazziquiai Edition'a bir göz atmanı tavsiye ederim. Elektronik müzik sevmiyorsan Rock Band: Unplugged da muazzamdır. Valkyria Profile'ın ve Wipeout serisinin de adını anmadan geçmeyeyim.

2. Malum şu sıralarda komple dijital çıkıyoruz, 150. sayı ve sonrasına henüz basılı olarak ulaşmak mümkün değil. Önceki sayılar konusunda da şöyle bir kötü haber vereyim: Elde kalan dergi arşivimiz artık mücadele edilemez boyutlara ulaşmıştı ve birkaç tane arşivlik dergiyi kenara ayırarak hepsini imhaya gönderdik. Yani eski sayıları artık satmayacağız. Dijital versiyonlara sıcak bakmıyorsan ikinci el satış sitelerinde veya sahaflarda şansını deneyebilirsin.

Mektubun kısa olmasının hiçbir mahsuru yoktur. Buradan atacağı mektubun illa uzun olması gerektiğini düşünen ve o yüzden mektup atmayanlara duyurulur! O değil de astalavista.com mu ne vardı eskiden...

...Nereden başlasam

Sevgili OGZ Ailesi. Mektubuma "Ahoy!" diyerek başlamak istiyorum. Aile ne demek istediğimi anladı, ancak "bu ne ola ki" diyen okuyucular için özetlersem; Ağustos ayı Selam OGZ'nin sonuna iliştirilmiş dört satırlık nota cevaptır. Evet evet "orasını" da okudum :) Bunu yazan arkadaşımın beyin kıvrımlarına sarılmak isterim. Bir

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



Xbox'ın kesinlikle en büyük albenilerinden.

de, ses kablosunu sinir sistemine bağlayıp sesleri direkt beynine ileten "deneysel" dostuma :) OGZ'nin şahane mizah duygusu... OGZ'yi sevmem için 186 nedenden biri...

Öncelikle sevgili Serpil Ulutürk kardeşime çok geçmiş olsun diyorum. Muhtelif jelatin kürleriyle en kısa zamanda ayağa kalkacaktır. Gerçi bu yazı yayınlandığında çoktan ayakta olacak.

Malum eski okuyucuyum, geçen ay ilk yazımı yayınlayarak beni bahtiyar kıldığınız (dinozor demiş miydim?) için arayı fazla açmadan bir yazı daha patlatayım dedim. İlk yazı biraz format dışıydı ama bu defa formata sadık kalacağım :)

1. Az da olsa bu yıl çok fazla oyun çıkmadı diyen bazı kişilere rastlıyorum. Bu kişileri tokatlamak lazım sanırım (yo yo yo sadece kendilerine getirmek için). Bence sadece oyun sayısı artmadı, oyunculuk tarihine çentik atacak nice gelişmeler de oldu. Ne dersiniz?

2. 40 yıldır rock & metal ağırlıklı dinlemekteyim ancak son yıllarda elektronik müzik türlerine de merak saldım. Armin van Buuren'in Sharon den Adel (Within Temptation) ile olan In And Out Of Love'ı kaç kez dinlediğimi hatırlamıyorum. Ayrıca, Synthwave (a.k.a Retrowave, Darkwave, Darksynth) hastasıyım. Cyberpunk, neon renkler, sci-fi, hepsi bir arada, daha ne olsun. Sayılarınızdan birisinde bu konuya da değinmiştiniz sanki. Bu konuda iki Youtube kanalını şiddetle tavsiye ederim: The Prime Thanatos ve Astral Throb. İlkinde tesadüfen keşfettiğim 2 şaheser var: Turbo Knight - Metahumans ve Retouch - Dystopia. Hazır Cyberpunk 2077'yi bekliyorken ve hype tavanken bu konuda yeni bir dosya konusu yaparsınız belki?

3. Tavsiye ettiğiniz film, anime, müzik vb. medyaları zamanım elverdiği ölçüde takip ediyorum. Bugüne kadar hiçbir tavsiyeniz beni hayal kırıklığına uğratmadı ve bunun için çok teşekkür ederim. Temmuz sayınızdaki Xenoblade Chronicles DE yazınız süperdi. Önceki yıllarda da Sevgili Ömer'in yazdığı Xenoblade Chronicles X yazısını çok beğenmiştim. O kadar aşkla anlatmıştı ki, önce oyunun videolarını izledim, sonra ne mi yaptım? ebay Amerika'dan temiz bir WiiU NTSC aldım. Onunla birlikte oyunun Limited Edition'ını (artbook + USB'yle gelen) ve oldukça kalın strateji rehberini aldım. Henüz başlamadım ama en kısa sürede başlamak istiyorum. Bu arada Youtube'da Ömer'in de ilgisini çekeceğini tahmin ettiğim bir videoya rastladım. Videoda 70 küsur yaşındaki bir teyzenin Xenoblade Chronicles X koleksiyonunu gösterirken oyun hakkında verdiği bilgiler var. Bu videoda ayrıca diğer iki oyunun elden geçirilerek Switch'e çıktığını ancak çok istese de X'in boyutu ve detay seviyesi nedeniyle Switch'e çıkmasının maliyetli olacağından bahsediyor ("Xenoblade Chronicles: a journey through 10 years" diye aratınca çıkıyor). Keşke bu oyun da Switch'e gelse. Ömer sen ne dersin?

4. Farklı bir formatta da olsa Eylül'de fiziksel baskıya geçme olasılığını okuyunca sevinç gözyaşlarına boğulmuşum, evdekiler beni kendime tokatlayarak getirdiler. Daha önce de dile getirmiştim, fiyatı ne olursa olsun ben fiziksel sayıyı alırım. Aradaki dijital sayıları (150-151-152-153-154) da yine bir ihtimal matbaayla görüşeceğinizi okumuştum. Beş sayılık «bulk» bir satış planlaması kolay olmasa gerek. Malum kaynaklar kısıtlı olduğu için elde kalmaması veya yok satması lazım. Bu optimum sayıyı bulmak için belki bir ön ödemeli ön sipariş sistemi oluşturulabilir. Dergi bedelleri önden toplanacağı için matbaaya yapılacak peşin ödeme de belki pazarlık avantajı sağlayarak projeyi hayata geçirmeyi kolaylaştırır. Ön sipariş Ekim sonuna kadar açık kalır, bu tarihte kesinleşen adetlerle mantıklı bir maliyet+kâr rakamı örtüşüyorsa bu iş olur bence. Ya sizce? (Size işinizi öğretmek haddim değil, naçizane bir öneri olarak kabul ederseniz sevinirim.)

Tüm aileye sevgilerimle,
- Bora Sezgin Öztürkmen

Sana da ahoy Bora! Ve bu ay mektubuna ahoy diye başlayan tek kişisin, tebrikler :) Mizah duygumuzun gelişmişliği konusunda pek iddialı olamayacağım ama oyunların sesini kısıp efektleri ağzınla yapan insanları hayal ediyorum da bana bir gülme geliyor. Düşünsene yarış oyunlarında motorun sesini, FPS'lerde silahın sesini, Pac-Man'de nokta yeme sesini, canavar seslerini falan oynarken ağzınla yaptığını...

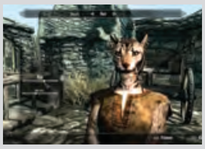
Videolarda Bu Ay



→ Saçma sapan videolarla geldim bu ay. Mesela "neden var ki böyle bir şey" diyeceğiniz bir Warcraft videom mevcut: *tinyurl.com/ogz-155-warcraft*



→ Videonun üzerinden 10 yıldan fazla zaman geçmiş, hâlâ aynı dertleri çekiyoruz. Nalet olası printer'lar: *tinyurl.com/ogz-155-printer*



→ E bir de kedi videosu gelsin o halde: *tinyurl.com/ogz-155-khajiit*

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Bak yine bir gülme geldi :D

Serpil'in ayağa kalkabilmesi için galiba ay ortasını bulacak. Gayet normal bir şekilde düştü aslında ama saçma bir şekilde bacağındaki kemikler paramparça olmuş, onlarca vida takmışlar. Düşünmesi bile korkunç ama en zor dönemi geride kaldı neyse ki.

Selam'da format diye bir şeyimizin olmadığının altını çizmek isterim. Kafana göre baharatlı çubuk krakerin baharatını az veya fazla bulduğunla dair üç beş cümle karalayarak atabilirsin de yani :)

1. Valla insana o an yaşadığı dönemin güzelliği sonradan dank ediyor genelde. 2020'nin çok geçmeden, 1-2 yıl içinde "yuh şu 2020'de çıkan oyunlara bak, ne biçim yılmış" muhabbetleriyle anılacağına eminim. Hani sırf şu oyunların bir tanesi geçen yıl çıksaydı gayet Yılın Oyunu ödülüne aday olurdu: Cyberpunk 2077, Dying Light 2, FF7 Remake, Half-Life: Alyx, Doom Eternal, The Last of Us 2, Ghost of Tsushima, Animal Crossing, New Horizons, genişletilmiş versiyonları sayarsan Persona 5 Royal… Desperados 3, Crusader Kings 3, Ori 2 gibi daha "küçük çaplı" oyunları saymıyorum bile. Dediğin gibi sadece çıkan/çıkacak oyunlar değil başka açılardan da önemli 2020 oyun dünyası için. Yeni nesil konsollar geliyor mesela. Veya salgın oyun dünyasının gelirlerini ciddi anlamda arttırdı bu yıl, sektör çok sayıda yeni tüketici kazandı. Etkinliklerin dijitale geçme süreci hızlandı vesaire vesaire.

Bu sene oyun çıkmaması kısmen doğru çünkü Corona virüsü ekiplerin çalışma gücünü çok etkiledi. Mecburen evimden çalışan bir oyun tasarımcısı olarak konuşmam gerekirse; ofis dışından çalışırken, çalışan iyi niyetli bile olsa, ailesi, ev işleri, eşi çocuğu derken tam verim alamıyor ister istemez. - Ali

2. Spotify ilk yaygınlaşmaya başladığı sıralarda "playlist'ler ön plana çıkacak, albümlerin ve sanatçıların kendilerinin önemi azalacak" endişelerim vardı, bu endişelerim gerçek olmakla kalmadı, ben de direkt o şekilde tüketmeye başladım yeni müzikleri. Yani son yıllarda elektronik müziğe çok sardırdım ama hep Spotify veya Youtube playlist'lerini kullanıyorum, dolayısıyla kimi dinlediğimi bilmiyorum, yeni sanatçılarla/gruplarla nadiren tanışıyorum. Şuraya varacağım: Armin van Buuren'i de tanımıyordum, sayende tanımış oldum. Şarkıyı dinledim de, gerçekten güzelmiş, bol bol dinlerim artık. Syntwave hem elektronik müziği hem de retro sound'ları seven benim için biçilmiş kaftanmış gibi duruyor ama türü bir türlü içselleştiremedim anlamadığım bir şekilde. Bizim Eren çok sever ama, önerilerini direkt yapıştırıyorum ona. Eski dosyalarımızdan fikir çalıp yeni dosyalar yaptığımız oluyor da Synthwave dosyası o kadar da eski değil, biraz daha zaman geçsin üzerinden :)

3. Ahhh Xenoblade Chronicles X…. "Keşif ve dünya odaklı JRYO nasıl olur" dersi vermişti ve bu konularda XCX'e yaklaşan bir oyun hâlâ görmedim. Oynadığında sen de ne demek istediğimi anlayacaksın, akıl almaz bir içerik zenginliği, onlarca ayrı mekanik, aşırı geniş ve muazzam bir dünyası vardır. Switch'e gelmesinin "çok büyük" olduğu için zor olduğunu söylemiş yapımcılar, aynen. Düz mantık bakınca Switch, WiiU'dan daha güçlü, neden olmasın diyor insan ama cidden o kadar büyük bir oyun ki oyunun her parçasını yeni bir konsola adapte etmek bayağı büyük bir iş olsa gerek. Yine de Xenoblade Chronicles'ın Definitive Edition'ının ve Chronicles 2'nin büyük başarı yakaladığını düşününce, ayıptır günahtır güzelim X'i WiiU'ya hapsolmuş bırakmak. Bir gün mutlaka istiyorum. Bilmeyenler için küçük bir bilgilendirme geçeyim, Xenoblade Chronicles X; isimleri aynı olsa da Chronicles 1 ve 2'den komple ayrıdır. Tabii Xenoblade Chronicles'ın Xenogears ve Xenosaga'ların ruhani devamları olduğu konusuna hiç girmeyeyim, o zaman ortalık çok karışır. Dediğin videoyu da izledim bu arada, teyze ne de güzel anlatmış :)



4. Kötü haberi almışsındır sanıyorum, bu ay da fiziksele geçemedik ne yazık ki. Süreçler tahmin ettiğimden daha yavaş işledi. Umutlarım önümüzdeki sayıya kaldı artık. Tam da dediğin gibi bir ön sipariş sistemi yapmayı düşünüyoruz, bakalım nasıl olacak.

Dergileri fiziksel alamadığımız için biz de gayet stres içindeyiz efendim. Dijitali sevsem de bir pazar sabahı kalkıp çayım elimde OGZ sayfalarını karıştırmak özlediğim hobilerim arasında ilk sıralarda yer alıyor. - A

Sevgiler bizden efenim, yine bekleriz.

Korona, korona, yok mu döken kolonya?

Selam OGZ! Gecenin bir buçuğunda gelen yazma isteğiyle (dandik bir sözlük sitesi başlığı gibi oldu) yazıyorum. Dergi basılamadığından ve ekranda okumak basılı derginin tadını vermediğinden (bahane bunlar :)) dijital almıyorum zaten, ilerde basılınca alırım hepsini. Uzatmadan sorulara geçeyim.

1. 8 ya da 9 yaşından beri rastgele bir şeyler yazıp çizdiğim bir defterim vardı. O defteri buldum ve sayfaları çevirdikçe yıllar içinde kafa yapımın nasıl değiştiğini (el yazımın da bir tık daha okunabilir hale geldiğini) gördüm. Küçük çaplı zaman yolculuğumsu bir şey oldu. Sizin de bunun gibi kendi çapınızda zaman yolculuğunuz olmuş muydu?

2. Ofisinizi ziyaret edip (2008 yılındaki bir sayıda baklavalı bir iddia vardı galiba) hâlâ geçerliyse baklavamı alabilir miyim?

3. Prenses Mononoke isimli animeyi izleyin izlettirin. Buna benzeyen anime, film, dizi, manga ya da herhangi bir şey biliyor musunuz?

4. 4 8 15 16 23 42

Biterken çalıyordu: Princess Mononoke OST - The Legend of Ashitaka (İngilizcede "eargasm" denilen şey oldum dinlerken).
- Göktay Kan

Selamlar Göktay! Bütün buralar hep basılacak bir gün, inanıyorum!

1. Ben en fazla arada bir OGZ'ye yazdığım eski yazıları okuyorum. Lisede ve üniversitede kendi kendime karaladığım az buçuk bir şeyler var, bazamın altındaki tozlu poşetlerde duruyorlar ve kendileriyle mesafeli bir ilişkimiz var. En son geçen yıl mı ne 1-2 tanesine göz gezdirmiştim de kafamı kuma sokmaya çalıştım okuduktan sonra, yerler ahşap olduğu için olmadı. El yazım hâlâ çok kötü ama, benden başkası okuyamıyor. Yılda 1-2 kere kullandığım için normaldir o da.

Eski yazılarımı okumak benim en büyük kabuslarımdan biri diyebilirim. Gelişiyoruz, değişiyoruz, bunlar iyi hoş ama aynı zamanda pek çok kişinin evinde ve arşivinde o kötü yazılar da ölümsüzleşmiş oluyor. İnternette ve forumlarda yazılan bir metni her an değiştirmek mümkün olsa da bunun basılı yayınlar için mümkün olmaması bu işin en üzücü yanlarından biri olabilir. - A

2. O iddiayı kimse hatırlamıyor diye seviniyorduk ya... Seni OGZ'nin karanlık işlerini yönlendiren siyah ceketli beyaz gömlekli 4x4 araçlara binen sakallı ve göbekli abilere iletmemi istemiyorsan sus bence.

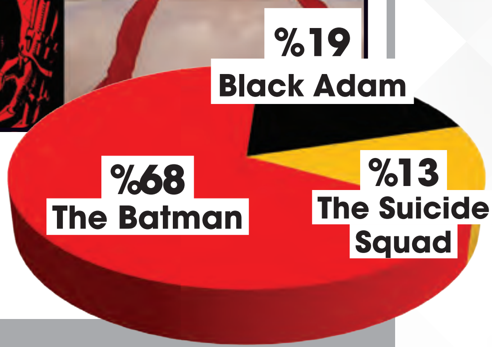
Bir Oyungezer dergisi editörü olarak ben de ofise yaklaşık 8 yıldır gitmedim. Corona bittikten sonra bütün press kit ve baklavaları istiyorum! - A

3. Mükemmel filmdir Mononoke gerçekten. Onu sevdiysen aynı stüdyonun (Ghibli) diğer eski filmlerini de seversin diye düşünüyorum: Spirited Away, Laputa, Nausicaa (bu sonuncusu teknik olarak Ghibli değil de neyse). Anime filmlerden gitmeye devam etmek istersen Shinkai Makoto, Satoshi Kon ve Mamoru Hosoda filmleri de şiddetle tavsiyedir. Mononoke'nin hissine yakın seri tavsiyesi istersen de… Mushishi, Made in Abyss ve belki Wolf's Rain gibi yapımlar geliyor aklıma.

Anket



YENİ GÖSTERİLEN DC FİLMLERİNDEN SİZİN EN HEYECANLA BEKLEDİĞİNİZ?



BAŞKA NE DEDİLER?

Batman tabii ki ama diğerlerine karşı da iyimserim. @Ensar Karakaş

Bu Batman'a çok bel bağlamamak gerek bence. O yüzden Black Adam iyidir. @Barış Özçelik

Robert Pattinson'ın depresif melankolik Batman performansını çok merak ediyorum. @Burak Çamur

SİZİ EN ÇOK GÜLDÜREN OYUN HANGİSİYDİ?

Kesinlikle The Witcher 3. Geralt'ın olaylara verdiği tepkiler, masalların kara mizah uyarlamaları, Dandelion diyalogları... @Joneleth Irenicus

Filmi dahi yokken çıkan Deadpool oyununda gülmekten karnıma ağrılar girerdi, hey gidi günler. @Yunus Emek

Goal 3. Net. @Koray Gezgüç

Bulletstorm. Diyalogları (daha doğrusu kendisine has özgün küfürleri) beni bitirmişti :) @Furkan Çolakğolu

Manual Samuel. Gülerken bir anda sinir krizleri geçirtip, sonra tekrar güldüren kaç oyun var ki? @Taylan Tarhan

Oddworld New 'N Tasty. Herhalde bu kadar güldüğüm başka oyun yoktur. @Mehmet Yıldırım

Tales from Borderlands. Hiç bu kadar güleceğimi düşünmüyordum :) @Aziz Yangın

South Park kesinlikle. @Fatih Bolat

@OYUNGEZER: HANGİ SÜPER KAHRAMANI KENDİNE YAKIN HİSSEDİYORSUN? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Çocukken Conan ergenlikte Örümcek Adam şu an Swamp Thing. @ererurekli

The Flash (Wally West). Benzer mizah, benzer pozitif tutum, abur cubur sevgisi ve hızlı koşabilmek. @yasinilgun

Tipten ve fizikten mütevellit Thor (Endgame versiyonuna daha yakınım tabii). @omerakdag







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Mononoke'yi özel kılan o küçük detaylardan biri de filmin İngilizce metninin Sandman ve American Gods yazarı Neil Gaiman tarafından çevrilmiş olmasıdır. Monoke ve Ghibli filmleri İngilizce dublajla Miramax'le yapılan anlaşma sonrası yabancı ülkelere giriş yaptı. Filmlerde çok sayıda "Disneyleştirme" isteyen Miramax ekibine karşı Gaiman'ın duruşu filmlerin kimliğini korumasında büyük fark sağlamıştı. - A

4. Acayip baştan izleyesim var son zamanlarda.

Bende de aynı şarkı çalıyordu biterken, nasıldı diye dinleyeyim dedim. Ghibli müziklerini filmler dışında dinlemeyi seven insanlardan değilim. Şarkı çok güzel, yanlış olmasın ama filmi en son 10+ yıl önce izlediğim için çok da şeolmadım af buyur.

Beklentinin dışında olaylar

Yeniden selamlar. Son tercihim olan bölüme yerleşmiş bulunmaktayım ama bir yandan da 2. bir yabancı dil (Japonca ama animeden değil, doğru söylüyorum) kursuna yazıldım ve ilk tercihim olan İngilizce Öğretmenliği'nin tutmamasına rağmen bölümün kayda değer bir kısmı İngilizceymiş ve geçiş imkânı varmış. Ve tabii beklenen oyunlar da gelmek üzere, o yüzden moralim yüksek.

1. Japonların her oyunu Batı'ya sunmama gibi bir huyu vardır ve her zaman bu seçenek yanlış değildir ama bu durum bence kırılmaya başladı. Hangi serilerin Batı pazarında yer almasını istersiniz?

2. Yakuza serisi meme kültürü sayesinde iyice yayılmaya başladı, sizce bu akımla başka hangi serilerin patlama potansiyeli var (ve olmalı)?

3. Bir ihtimal dergi kâğıda döner mi?

4. Servis tipi oyunlar azalmaya başlar mı yoksa diğer oyunlara iyi mi örnek oluyor?

Üzgünüm, bir süredir yoktum çünkü tercihler açıklanmadan önce yazsaydım yazmak istediğim onca şey sonraki aya kalacaktı. Cezama hazırım.

Yeniden görüşmek üzere. *- Murat*

Hoş geldin Murat. Bir dünya şey söylemişsin ama hangi bölüme girdiğini söylememişsin. Gelecek aya bu gizem perdesini kaldır ok? :) Bu arada animelerden dolayı Japonca seçmek sanki kötü bir şeymiş gibi söylemişsin de öyle bir şey yok ya. Birinin Fransız filmlerini sevdiği için Fransızcaya veya k-pop sevdiği için Koreceye ilgi duymasında herhangi bir sorun yok, bilakis ilgi duyduğu alanın dili olduğu için insan daha bir motive ilerler o dilde.

1. Aynen dediğin gibi, eskiden Batı'ya çıkmadığı için yakındığımız bir sürü seri geç de olsa geldi bu taraflara ama gelmeyen de hâlâ çok var. Birçok görsel roman mesela. Onları saymazsan başta PSP'ye çıkan Gundam Battle Universe olmak üzere düzgün Gundam oyunlarının Batı'ya gelmemesinden hep şikâyet etmişimdir. Onların da haricinde Front Mission, Tsubasa, Monster Hunter gibi önemli serilerin bazı önemli oyunları da hiç Batı'ya gelmedi, lütfen buyursunlar bir ara.

2. Valla çok zor sormuşsun. Neyin meme olup olmayacağını kestirmek inanılmaz zor bir şey çünkü. Tür olarak genel kitleye biraz daha, en azından Yakuza kadar hitap eden bir seri olsaydı Danganronpa derdim sanırım. Çok çatlak bir seridir, acayip meme potansiyeli var ama asla o kadar popüler olmayacak.

3. Önümüzdeki ay inş.

4. Çoook geniş ve yanıtı oyundan oyuna, türden türe, platformdan platforma çok değişecek bir soru bu. Servis tipi oyunlar azalmaz, LoL, Fortnite, CS, Dota, R6: Siege, Monster Hunter: World ve daha nicesi bu yoldan sağlıklı bir şekilde ilerlemeye devam ediyor ve bu yola giren yenileri de gelecektir. Mobil oyun piyasasıysa zaten büyük ölçüde bu şekilde dönüyor. Ancak bu sistemin sağlıklı bir şekilde yansımadığı da çok oyun var. Mikro ödemeden medet uman tek kişilik oyunlar, yarım yamalak çıkıp "biz aslında game as a service'iz, sonradan toparlayacağız" diyen oyunlar… Yani genel olarak "game as a service" mantığı konusunda, bazı firmalar için oyuncuyu daha fazla memnun ederek daha fazla kâr elde etmek için güzel bir fırsat, paragöz firmalar içinse oyuncuyu daha fazla yolmak için güzel bir fırsat denilebilir.

Servis tipi oyunlar önemli çünkü oyuncular ardı ardına çıkan sonsuz oyun yağmurunu artık bunaltıcı bulmaya başladı. Oyuncular bu aralar en çok aidiyet arıyorlar. Fortnite bunu muhteşem yaptı mesela. Kazanmak için değil de birlikte takılmak için bile oyuna giren, oyunun garip hikayesini her karesiyle takip edip izleyen bir kitle varken zaten isteseniz de başarısız olamazsınız. Firmaların en büyük hayali, kendilerine delicesine bağlı olup aylık gelirinden önemli bir kalemi kendilerine arayan oyuncular olsa gerek. - A

Estağfurullah ne cezası… Ama madem ceza istiyorsun, cezan önümüzdeki aya istediğin herhangi bir Japonca şarkıyı ezberlemen ve sözlerine bakmadan söyleyebilmen! Hadi bakalım! (Ben P3'ten Kimi no Kioku'yu söyleyebiliyorum :))

Ne olduğunu bilmediğim yeni okulun ve yeni bölümün hayırlı olsun. Görüşürüz.

Eh madem burayı çok az kişi okuyor istediğim kadar rahat olabilirim bence. The Last of Us 2'nin sonu---



Söyleyin Çizelim!

Bu ayın çizim önerisi Emir Gümüşbaş'tan: **Joel ve Ellie, Ellie'ye gelinlik bakmaya gidiyorlar.** Aslında hiç öneri gelmedi bu ay, geçmiş önerilerden seçtik bu ayki çizimi. Üzüyorsunuz Eren Eryürekli'yi bakın, çizimlerini beğenmediğiniz için öneri atmadığınızı düşünecek (ajitasyon mode on).



Gelecek Ayın Misafiri

Bu ayki DC içeriklerimizin tamamına yakınını yazan Onur Kaya burada gelecek ay. Bir sinematik evrende aynı anda on tane Batman olması garip değil miymiş, benim için de sorun.



İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**



ÇIKIŞ TARİHİ: 13 KASIM 2020

CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR

AMA SOĞUK SAVAŞ'TA SAVAŞ YOKTU Kİ...

SABRİ ERKAN SABANCI

Bu yazıya başlamadan önce Oyungezer'e yazdığım yazılar arasında *Black Ops 4* betasını yazdığım dosyayı gördüm ve bir bakayım dedim ne yazmışım diye... *Black Ops*'un en sevdiğim *Call of Duty* serisi olduğunu söylemişim, ki evet hâlâ öyle. *Black Ops 4*'ü de temelinde sevmiştim. Ama *Cold War*'un duyurusuyla seriyi neden sevdiğimi biraz daha iyi hatırladım. Evet, oynanışı çok güzel, karakterler hoş falan ama *Black Ops*'u en çok sevme sebebim komplo teorileri ve gerçek olaylarla bağlantıları. *Black Ops 3* gerçek dünya bağlantılarından kopmuş olsa da yine oyunun komplo teorisi kısmı bayağı ağır basıyordu. *Black Ops 4* de... *Black Ops 4*'tü, o dediğim mevzudan biraz kopuktu. Ama *Cold War*'da şu ana kadar gördüğümüz şeylerle emin olabiliriz ki tekrar klasik *BO* formülüne geri dönüyoruz.

Vietnam'dan Türkiye'ye uzanan yolculuk

Black Ops: Cold War, adından da anlaşılacağı üzere 1980'lerde, Amerika'yla Sovyetlerin arasında dönen Soğuk Savaş döneminde geçecek. Oyundaki mekân seçimleri de şimdilik tahmin edilebilir yerler: Vietnam, Doğu Berlin, Türkiye... Evet, Türkiye. Fragmanlara özellikle dikkatli



bakarsanız Trabzon Havalimanı'nda bir sahne ve büyük ihtimalle bir bölüm olacak gibi görünüyor ve olay ne gerçekten merak ediyorum. *Cold War*, orijinal *Black Ops*'un devamı olduğundan dolayı da Alex Mason, Frank Woods, Jason Hudson gibi tanıdık isimlerin yanı sıra dönemin ABD Başkanı Ronald Reagan gibi tarihi isimler ya da peşinde olduğumuz Perseus kod adlı Sovyet ajanı gibi gerçek hayattan esinlenmiş isimler bulunacak oyunda. Ve tuhaftır ki görünüşe göre biz bunların herhangi biriyle oynamayacağız.

Call of Duty bu oyunda bayağı farklı yollar tercih etmiş, mesela ilgi çekici en büyük noktalardan biri oyunun hikâye modunda kendi karakterimizi yaratıyor oluşumuz. Evet, bu uzun yıllardır çoğu oyunda alıştığımız şeylerden biri, abartılacak bir şey de değil ama *Call of Duty*'nin bunu tercih ediyor oluşu cidden şaşırtıcı. Bunun yanı sıra oyunun tıpkı *Black Ops 2* gibi birden fazla sonu olacağı da söylendi, ki bu benim *Black Ops 2* için zamanında o kadar gaza gelmemin en büyük sebeplerinden biriydi. Ama sonra *BO2*'de yaptıkları her şeyi sonraki *oyunlarda* resmen görmezden geldiler.

Benim hâlâ takıldığım noktalardan biriyse bu oyunun hem farklı şeyler deneyip hem de eski başarılı formülü geri getirmeye çalışması. Hani bunların hiçbirini yapmayıp, 4 ila 6 saatlik senaryo moduna sahip, düz, klasik bir *Call of Duty* yaparak yine milyonlar satabilirlerdi çok ama çok rahat bir şekilde fakat Treyarch ve Raven Software farklı bir şeyler yapmak istiyor ve tercihlerinin sebeplerini bir nevi anlayabiliyorum. *Cold War* tam olarak *Black Ops* ve *Black Ops 2*'nin ortasında geçeceğinden dolayı hikâyede devamlılığı olan karakterlere "plot armor" sağlayıp, birden fazla sonda da bizim karakterin üzerine oynayacaklarını düşünüyorum.

Devamlılık önemli

Yukarıda saydıklarım dışında öyle çok da önemli bir şeyler duymadık oynanış açısından, hele ki çoklu oyuncu ve zombi modları hakkında. Emin olduğumuz tek şey "varlar".

Bu "çoklu oyuncu modları" arasındaki en ilginç haber kesinlikle *Warzone*'la alakalı olanı. *Cold War*'un Battle Pass sistemi *Warzone*'la bağlantılı olacak ve *Cold War*'daki ilerlemenizle kazandıklarınıza *Warzone*'da da erişebileceksiniz. Keza aynı şey tam tersi için de geçerli. Activision sanırım *Warzone*'la bu oynaması ücretsiz battle royale işini tutturduğunu düşünüyor ve oyunun 200+ GB boyutunu bir kenara koyarsak haksız da sayılmaz. İki (hatta *Modern Warfare*'i sayarsak üç) oyunu birbirine bağlı ve devamlı tutmak maddi açıdan inanılmaz akıllıca bir hareket.

Tabii bu bağlılık ve devamlılık sadece *Warzone* için geçerli değil gibi görünüyor. Tıpkı *Modern Warfare* gibi, *Cold War* da tüm platformlar arası cross-play'i destekleyecek ve eğer yeni nesil konsol alırsanız ilerlemenizi kaybetmeden o platformda oynamaya devam edebileceksiniz. Hatta oyununuzun PS4/X-One versiyonunu yeni nesil platformunuzda da oynayabileceksiniz, geriye uyumlu olarak tabii. Eğer oyunun yeni konsolunuzun tüm gücünü kullanmasını görmek istiyorsanız ekstra para vermeniz gerekecek, ki şu an 70 dolarlık versiyon her ne kadar "Cross-Gen Bundle" olarak satılıyor olsa da yeni nesil versiyonu diyebiliriz buna. Firmalar Xbox Series X'in "Smart Delivery" ve PS5'in "Cross-Buy"ından kaçmak ve oyunculardan 70 dolar (hatta bazen daha fazla) almak için şanslarını bayağı zorluyorlar. Tabii bir yandan Take Two'nun *NBA 2K21*'de iki jenerasyon için de almak isteyenlere 100 dolarlık Deluxe versiyonu zorunlu tutması, 505 Games'in *Control*'ün yeni nesil versiyonunu Ultimate Edition'ın arkasına kilitlemesi ve zaten oyunu almış oyunculara tekrar oyunu aldırtması gibi saçmalıklar dönerken Activision'ın 10 dolar ekstra istemesi ve bunu herhangi bir şekilde bir versiyon arkasına kilitlememesi (istediğiniz zaman ek 10 doları verip yeni nesil versiyona geçebiliyorsunuz yani, 60 bu nesil, 70 yeni nesil için vermenize gerek yok) bayağı büyük bir "jest". Tabii bizde bu fiyatlar 500 ve 570 TL gibi uçuk rakamlar olunca bunun da pek büyük bir manası yok ama, neyse.

Geçmişini Bil (Çin Değilsen)

Activision firmasının tam adının hepimiz farkındayız, Activision-Blizzard. Ve son dönemde ne kadar kendiyle çelişen bir firma olduğunun da farkındayız. Firmadaki çalışanlar minimum ücrette çalışıp ev kiralarını yetiştiremiyorken CEO'larının 29 milyon dolarlarda bonuslar alması, kötü çalışma ortamları, özellikle Blizzard tarafındaki yanlış yönetim kararları... Çoğu insan unutmuş gibi görünse de ben Blitzchung'a yaptıkları şeyi unutmuş değilim. Ve evet, Çin'in büyük bir oyun piyasasına sahip olduğunun ve Activision-Blizzard'ın da bir şirket olduğunun ve para kazanması gerektiğinin farkındayım. Ama eğer bir tarafta "Free Hong-Kong!" diyen birini turnuvalardan yasaklayıp, diğer taraftan "Black Lives Matter!" diye sosyal medyadan paylaşımlar yaparsan biraz niyetinden şüphelenirim.

Bu şüphelerim de Cold War'un tanıtım fragmanı hakkındaki olaylardan sonra tekrar yüz üstüne çıktı. Bu yeni Call of Duty oyununun sloganı her yerde gördüğünüz üzere "Know Your History". Oyunun ilk tanıtım fragmanında da belirli tarihi olaylardan görseller ve video klipler bulunuyordu, buna Çin'deki bayağı kanlı ve hükümetinin hâlâ yaşananları resmî olarak kabul etmediği, hatta bahsini edenleri cezalandırdığı Tiananmen Meydanı olayları da dâhil. Bunun üstüne Çin fragmanı yasakladı, hemen ardından da Activision sadece Çin'de değil, tüm dünyada bu olayın görüntüleri kaldırarak fragmanı yeniden yayınladı. Bununla alakalı bir sıkıntım yok. Hatta o görseli en başta koymasalardı yine sıkıntım olmazdı. Ama sevgili Activision, "Geçmişini Bil" sloganıyla oyun çıkarıp da ardından geri adım atıp önemli bir tarihi olayı sansürlemenle alakalı bir sıkıntım var.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Treyarch, Raven Software | **DAĞITIM:** Activision | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One

BU AY NE OLDU?

Son aylarda şu sayfaya hangi kelimelerle başlayacağımı düşünürken aklımdan pandemi gerçeğini çıkaramıyorum. Her şey daha kötüye gidiyor ama biz daha iyiye gidiyor gibi davranarak her şeyi iyice kötüleştiriyoruz. Dijital fuarlar keyif vermiyor, oyunlar ya erteleniyor, ya sorunlu çıkıyor, zaten havalar da acayip sıcak. Bakalım kaç ay sonra şuraya mutlu bir şeyler yazabileceğim.

ESER GÜVEN

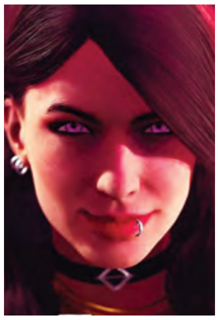


1 Embracer Group, Metro serisinin geliştiricisi 4A Games'i satın aldı ve stüdyodan sıcağı sıcağı yapılan açıklama "ehi ehi, biz sizler için tamamen çok oyunculu bir Metro oyunu geliştiriyoruz dostlar" oldu. Metro serisini tek kişilik hikâyesi için seven ve oynayanlara tokadı vurdu yani 4A Games, haydi hayırlısı.

2 Bu ay bizi gururlandıran bir gelişme de yaşandı ve ilk kez bir Türk oyuncu Hearthstone Inn-Vitational turnuvasında şampiyon olmayı başardı. Başar "BasarCos" Coşkunoğlu ve Taylandlı ekip arkadaşı Nuj "Nuj" Skuljaroenporn'dan oluşan School of the Hunt takımı şampiyonluğa ulaşarak 10,000 dolarlık ödülün de sahibi oldular. Daha nice güzel başarılara diyelim.



3 Bloodlines 2 bu yılı es geçmeye karar verdi ve 2021 yılına ertelendi. Bu ertelemeden bir süre sonraysa orijinal oyunun baş yazarı, Bloodlines denince ilk akla gelen isim olan Brian Mitsoda ve oyunun kreatif direktörü Ka'ai Cluney, Hardsuit Labs'tan kovuldu. Oyuna dair tüm hevesimi söndüren bu gelişmelerin ardından ben ön siparişimi iptal ettim zaten.

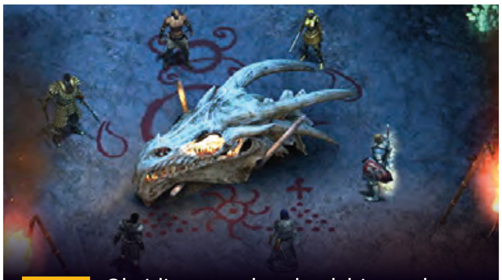




4 Herhalde GTA V'in başarı öyküsünü GTA VI çıkana kadar konuşmaya devam edeceğiz. Baksanıza, 7 yaşında, 135 milyonun üzerinde satmış bir oyun. Epic Games Store kalktı, oyunu herkese bedava verdi. Sonrasında ne oldu biliyor musunuz? GTA V satışları arttı! Şaka gibi. Hatta bu yılın ilk çeyreğinde, son 7 yılın en yüksek 'ilk çeyrek' satışlarına ulaşmış. Sözün bittiği yer.

5 The Sinking City'nin ani biçimde tüm dijital satış platformlarına veda etmesinin sebebi ortaya çıktı. Oyunun yayıncısı NACON (eski adıyla BigBen), oyunun geliştiricisi Frogwares'e acayip bir kazık atmış meğer. Ne satış rakamlarını paylaşmışlar, ne gereken ödemeleri yapmışlar, mahkeme kararına rağmen oyunun haklarını geri vermeyi reddetmişler..

Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

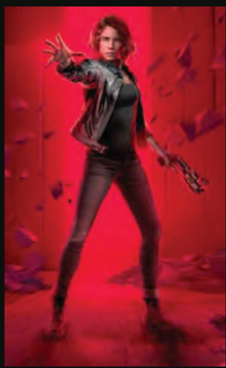


6 Obsidian severler olarak bir yandan Avowed için heyecanlandık ama gönlümüz Pillars of Eternity 3 haberi duymak da istiyor. Ancak ilk iki oyunun yönetmeni olan Josh Sawyer satışlardan hiç memnun kalmadıklarını ve heyecanlarını kaybettiklerini açıklayınca ne diyeceğimizi bilemedik. Galiba Obsidian bir süre izometrik rol yapma oyunlarına uzak duracak.

7 Bu ayın en büyük olayı hiç kuşkusuz Fall Guys'ın elde ettiği başarı oldu. PS Plus abonelerine bedava verilen oyun, PS Plus tarihinin en çok indirilen oyunu oldu. Steam'deki satışları 23 günde 7 milyonu aştı. Kasım'da başlayacak yeni sezonun planlaması hazır bile, önümüzdeki aylarda oyunu sıkça duymaya devam edeceğiz.



8 Remedy, Control Ultimate Edition duyurusuyla baltayı taşa vurdu. Ana oyun ve DLC'leri içeren bu paket mevcut ve yeni nesil konsollar için çıkacak ama Control'e sahip olan oyuncuların oyunlarını yeni nesle yükseltmeleri için bir seçenek sunulmayacak. PS5 veya Xbox Series X'te oyun oynamak istiyorsanız, Control'ünüz olsa dahi paşa paşa gidip Ultimate Edition alacaksınız. Tepkiler çığ gibi geldi ama Remedy geri adım atmadı.



9 Ay sonuna doğru çıkan Madden NFL 21, son zamanların en başarılı (!) oyunu olmaya aday. Öyle başarılı ki, Metacritic'teki PS4 için kullanıcı inceleme notu ortalaması tam tamına 0.4'e kadar yükselmeyi başardı. PC oyuncularıysa oyunu daha bile başarılı bulmuş ve 1.1 ortalama vermişler. Bu ayı da EA güzelliğiyle açıp, bir başka EA güzelliğiyle kapadık yani.



10 Electronic Arts oyunlardaki toksik davranışlara karşı ilginç bir adım attı ve FIFA 21'deki iki gol sevincini oyundan kaldırdı. Artık gol attıktan sonra o uyuz edici şşşşşş hareketini yapamayacaksınız ve bu sayede nice kontrolcüler sağa sola fırlatılmaktan kurtulacak. Ha bir de A-Ok hareketi kaldırıldı ama onun sebebi tam olarak belli değil.



11 Electronic Arts'tan Türk oyunculara sağlam bir son dakika kazığı geldi. EA Access'in Steam sayfası açıldığında aylık 12, yıllık 65 lira diye reklamı yapılan servisin sayfasındaki fiyat bilgisi bir süre önce kaldırılmıştı. Servis Ağustos'un son günü Steam'de yayın hayatına başlayınca gördük ki fiyat olarak aylık 29 lira yazıyor, yıllık ise 169 lira olmuş. Hay sizin yapacağınız işe diyorum ama ağzımı daha da bozmak istemiyorum.

12 Epic Games Store'un ilk 24 saat içerisinde tüm oyunculara bedavaya sahip olma imkânı verdiği A Total War Saga: Troy bu süre içerisinde 7.5 milyondan fazla oyuncu tarafından indirildi. Bir sonraki haftaysa Remnant: From the Ashes'ı verdiler ve o oyun bu sayıyı 10 milyonun üzerine çıkardı! Tüm bunlar Epic Games Store'un kullanıcı sayısını gitgide artırdığının bir kanıtı.











FORTNITE, APPLE STORE'DAN VE GOOGLE PLAY STORE'DAN ATILDI

Şu milyon dolarlık şirketin tarafını mı tutsam, bu milyon dolarlık şirketin tarafını mı tutsam...

GÜLHİS CANPOLAT

Epic Games, Apple ve Google (ve biraz da Microsoft) arasında bir şeyler dönüyor. Genelde de olduğu gibi, bu şirketler arası çekişme her birinin parayı kendi cebine atma isteğinden kaynaklanıyor. Fakat elbette, içine haksız rekabet kanunları karışınca işin bu tarafı biraz daha önem kazanıyor.

Yani baştan söylemek istediğim, evet, paramız bir yere gidecek sonuç itibariyle; ama olay Epic Games'in tarafını tutmak ya da tutmamak değil. Bana sorarsanız zaten şirketin tarafı tutulmaz, hayranı falan olunmaz. Olay, Epic Games'in yaşadıklarından sonra Apple Store'da ciddi bir haksız rekabet ortamı olduğunun ortaya çıkması. Sadece Epic Games için değil, aynı zamanda bu haksız rekabetten mustarip daha küçük çaplı oyun geliştiricileri için de.

Olayı yasal jargon kullanarak çok karıştırmak istemiyorum, okuduğum yazıların hepsi çok yorucuydu. Gelin en başından bakalım, tam olarak neler dönüyor.

Şu mikro ödemelerinizden az da bize verin canım

Apple, iOS cihazlarında üçüncü parti uygulamalarına izin vermiyor. Yani Apple telefonlara uygulama üretecekseniz, Apple Store üzerinden indirilebiliyor bir tek. Burada da Apple'ın sadece oyunlara uyguladığı bir kural var ki, oyun içi ödemelerin her türlüsü Apple Store üzerinden yapılmak zorunda ve geliştirici firmalar bu gelirin yüzde otuzunu Apple'a vermek zorundalar. Olay aslında Epic'in Fortnite içindeki mikro ödemelere, aynı şeylerin oyun içinden direkt olarak ve daha ucuza satın alınabildiği bir alternatif getirmesiyle başlıyor ve ardından Apple, oyunu Apple Store'dan kaldırıyor. Benzer bir durum Android cihazlar için de geçerli, Fortnite, Google Play Store'dan da kaldırıldı ancak Android cihazların daha esnek yapıda olması sebebiyle oyunu mağaza dışından indirip kullanmaya devam etmek halen mümkün. Belki de bu nedenle Epic şu an için daha çok Apple'la çekişiyor, Google kenardan olanları izliyor denebilir.

Kendi oyun servisini satmak için de onu tek alternatif haline getirmek zorunda kalıyorsan da, belki de çok iyi bir servisin yoktur. Hiç bunu düşündün mü canım Apple?

Yüzde otuz az bir miktar değil. Üstelik bunu dayatırken direkt ödeme seçeneklerinin "güvensiz oluşunu" öne süren Apple Store'da Uber, Lyft, Starbucks gibi oyunlarla alakasız uygulamaların direkt ödeme seçenekleri var.

İş böyle olunca, bir de Apple'ın Apple Arcade adlı kendi oyun servisini kurmaya çalıştığı göz önünde bulundurulunca ortada bir haksız rekabet söz konusu olduğu ayyuka çıkıyor.

Sen Fortnite'ı savundun!!!

Şimdi Epic Games bu alternatifi getirirken yaptığının Apple Store kurallarına uygun olmadığını bilmiyor muydu? Koskoca şirkette bir tane avukat, bir tane yasal danışman yok muydu? Epic Games, Apple'la anlaşma imzalarken kullanım koşullarını okumadan mı imza atmıştı?

Bana sorarsanız elbette ki Apple'ın tepki göstereceğini biliyorlardı. Bunu bilerek yapıp, bu haksız rekabet ortamına biraz sansasyonel bir yolla dikkat çekmek istemiş olmaları gayet olağan.

Fakat direkt olarak Apple Store'da yasaklanacaklarını öngörememiş olabilirler. Ama bana sorarsanız bu işlerine geldi. Çünkü işin bu kadar ses getirmesinin sebebi de bu oldu. Apple bu ödemeleri kaldırtamaz mıydı? Büyük ihtimalle yapabilirdi. Bunun yerine küt diye Fortnite'ı Apple Store'dan kaldırmış olması insanları haklı olarak Epic'in tarafına itti.

Epic haklı mı? Yasal olarak değil muhtemelen. Fakat bu Apple'ın saman altından su yürüterek haksız rekabet kanunlarını çiğnediği gerçeğini de değiştirmez.

Epic bu yasaklamadan sonra, Apple'ın eski bir reklamına gönderme yapan bir reklam filmi yayınladı. Burada Apple'ın Fortnite'ı yasaklamasını George Orwell'in 1984 adlı romanındaki distopik dünyayla benzeştiriyor Epic.

Şimdi bu sansasyonun tuzu biberi tabii. Fortnite'ın Apple Store'dan yasaklanması insanların özgür düşünme hakkına ya da özgürlüklerine balta vuran bir durum değil. Yine de tutup da Apple'a üzülecek değilim.

Microsoft'un derdi ne peki?

Peki Microsoft nereden çıktı? Aslında sadece biraz aynı ana denk geldiği için Epic Games haberlerinde de geçiyor Microsoft'un adı ama onların derdi kendi oyun servisleriyle ilgili elbette; yani Xbox Game Pass.

Biliyorsunuz Game Pass'te aylık bir ücret ödeyip, bulut sisteminde ne oyun varsa oynayabiliyorsunuz. Mikro ödemelerden para kapmaya yer arayan Apple bulut oyunculuğuna izin verir mi? Vermiyormuş demek ki.

Kısa süre önce Game Pass'in iOS'deki test süreci sona ermiş ve Apple da Xbox Game Pass'e cihazlarında ve Apple Store'da yer vermeyeceğini söylemiş.

Uzun lafın kısası, Apple milleti kendi Apple Arcade'ine çekmeye çalışırken oyuncu milletini kendine iyice düşman etti. Oğlum, oyun oynamak isteyen adam zaten Macbook almıyor ki? Game Pass'e izin versen belki bir albenin olur.

Apple'ın paragözlüğü döndü yine kendisine zarar verdi. Bakalım bu işin altından gerçek bir değişim çıkacak mı. Çok umutlu değilim aslında ama yine de gözümüz üstünde olsun. Olursa küçük geliştiricilere büyük faydası dokunur çünkü.



KİMDİR?

Kazuma Kiryu

NANİ?!

ENGİN VURAL



Kiryu'yu nasıl anlatsam bilemiyorum. O kadar çok şey var ki ona dair söylenebilecek, bu sayfa yetersiz kalabilir. Ben yine de elimden geldiğince özet geçeyim, sonrasında sizler de halen tanışmadıysanız Yakuza Zero'yla başlayıp oyun dünyanın en renkli karakterlerinden birisiyle tanışırsınız, olmaz mı?

Kazuma Kiryu yetiştirme yurdunda büyüyüp bir şekilde kendisini Yakuza klanlarından birisinin içinde buluveriyor. Hızla parlayıp Yakuza içerisindeki basamakları üçer beşer tırmanıyor ve namı dört bir yana yayılıyor ama tabii bu sevenlerinin olduğu kadar kendisinden nefret edenlerin sayısının da artması demek. Sonuçta "Dojima'nın Ejderi" olmak öyle kolay bir iş değil. Sık sık belayı üzerine çekiyor lakin hiçbir güç Kiryu'yu alt etmeyi başaramıyor. Hele bir de sevdiklerine yönelen bir tehdit olduğunda lakabının hakkını ziyadesiyle veriyor Kiryu. Dostu, sevdiği, sokaktaki bir çocuk, mahalle esnafı fark etmez. Onlar her ihtiyaç duyduğunda imdatlarına yetişip onları koruyup kolluyor Kiryu. Bu da ilke sahibi, cesur, vefakâr, cefakâr ve fedakâr Kiryu efsanesini adım adım büyütüyor.

Buraya kadar anlattığım kısım belki "standart bir oyun kahramanı" izlenimi verebilir, ama Kiryu'yu o jenerik kahramanlardan ayıran özellikleri var. Üstelik bunlar bir "süper kahraman" özellikleri değil, Kiryu'yu kanlı canlı bir karaktere dönüştüren, içimizden biri haline getiren, kimileri defo olarak nitelendirilebilecek özellikler.

Bir kere Kiryu'da birbirine zıt özelliklerin birleşebildiğini görüyoruz. Bir yandan gayet ciddi, hedefe odaklanmış, esneklik göstermeyen, lafı eğip bükmeyen, dikine giden biri. Yahu biraz daha esnek davransan, o kadar da sert olmasan denildi mi tersleyen, bildiğini okumaya devam eden, mahallenin ağır abisi modunda gezen bir kahraman var elimizde yani.

Öte yandan arcade salonlarında fink atan, karaokeye gidip popstarlara taş çıkaran, kartingle, dartla gününü gün eden bir çocuk Kiryu. Sevdiklerine karşı gayet yumuşak mizaçlı, onları koruyup kollayan, eğlendiren, hediyelerle onlara hoş sürprizler yapıp yüzlerini güldüren birisi aynı zamanda. Özetle, o gayet sert kabuğunun altında sevgi dolu, yumuşak bir yürek saklıyor.

Bir yandan gayet maço bir hali tavrı var; öte yandan tam bir centilmene dönüşebiliyor, iltifatlarla ve hediyelerle kadınların gönlünü yapmak konusunda gayet başarılı bir performans sergileyebiliyor. Çetrefilli düşünmediği, aklı hileye hurdaya ermediği için başına çok işler geliyor. Bazı insanlara koşulsuz güveniyor ve haliyle kazık yediği noktada da hayal kırıklığı büyük oluyor, mesela kader ortağı gibi gördüğü dostu onu sırtından bıçakladığında olduğu gibi.

Kiryu'nun bana göre en önemli özelliğiyse bir baba figürü olarak gösterdiği performans. Kendisinin de yetiştiği yurttaki çocuklara kol kanat gererken gösterdiği hassasiyet, ilk oyunda yanına sokulup da yardımını isteyen o minik kız, Haruka'yla birlikte bambaşka bir boyuta geçiyor. Onu gözünden sakınıp, koruyup kollayıp kendi ayakları üzerinde durabilen bir yetişkin haline getirene kadar atlattıkları bütün badireler, biricik kızının gözlerindeki tebessümle bir anda silinip gidiyor. Kiryu'nun Haruka'yla ilişkisi, fedakarlığın ve koşulsuz sevginin resmi gibi. Sonuç olarak, her yönüyle oyun dünyasının en "baba" karakterlerinden birisi Kiryu.

"Düşmana korku dosta güven verir" derler ya, resmen Kiryu için söylenmiş.

Kirrrryu-channn!!!

Kiryu'nun diğer bütün karakterlerle ilişkisi bir yana, seri boyunca sözüm ona "düşman" olan, ama aslında aralarında düşmanlıktan ziyade tatlı bir rekabetin yaşandığını gördüğümüz, düştüğü yerde el uzatıp onu kaldıran Goro Majima'yla ilişkisi diğer yana tabii. Dost kazığı yediğinde, boyunu aşan düşmanlara bulaştığında, tek başına içinden sıyrılamayacağı işlere giriştiğinde yanında aslında kendisine çok zıt bir karakter olan Majima'yı buluyor. Majima; ne kadar eğlenceliyse, her durumu tiye alabilecekmiş gibi bir havası varsa, Kiryu o kadar ciddi takılıyor, ve bu halleriyle "oyunlardaki en iyi ikililer" arasına isimlerine yazdırabilecek bir performansları var bence :) Öte yandan Majima'nın büyük saygı duyduğu, sevdiği, hatta imrendiği bir karakter Kiryu -ki sadece Majima için değil, pek çok düşmanı tarafından da saygıyla anılan bir isim olmayı başarıyor.



Oyun endüstrisinde profesyonel kariyer için yol haritanız

Bilgisayar oyunları endüstrisi konsollarda, bilgisayarlarda, tabletlerde, akıllı telefonlarda ve sosyal medya sitelerinde oyun oynandıkça büyümeye devam ediyor. Oyun platformlarının sayıları arttığı için daha çok alt kategoriyle çok geniş ölçekli bir sektör haline gelen dijital oyun yazılımları hizmet sektörü için de yüksek yatırım gerektirmeden yapılabilecek en iyi girişimlerin başında geliyor. Elbette böyle bir endüstri içerisinde bir aktör olmak çok önemli. Satış ve reklam gelirlerinin milyar dolarlarla ifade edildiği bu yeni alanda nasıl bir faaliyet göstermek istiyoruz? Aslında soru şu: Bir oyun stüdyosu mu açacağız, bir oyun stüdyosunda çalışan olarak mı işe başlayacağız, yoksa freelance şeklinde bireysel takılıp, bağımsız oyun yazılımcısı veya geliştiricisi mi olacağız? Bu ayki yazımda işin eğitim kısmına odaklanıp, bireysel bir oyun tasarımcısı olmanın aşamalarını anlatacağım. Özellikle de bölüm tercihlerinin yapıldığı, üniversitelere yerleşme sonuçlarının açıklandığı bugünlerde yönlendirici olabileceğini düşünüyorum.

Türkiye'de fakülte bazında düşünüldüğünde Oyun Geliştirme ve Tasarım bölümleri maalesef çok sınırlı. Ayrıca öğrenci adayların açısından, bu bölüm için ailelerinden onay almaları da oldukça zor. Ebeveynler "oyun" üzerine kurulu bir iş hayatını pek de tercih etmedikleri için onlara göre bu bölüm iyi bir seçenek olmuyor. Ayrıca mezuniyet sonrasında iş bulma imkânı ve yüksek lisans alternatiflerinin de sınırlı olabileceğini düşündüklerinden dolayı alınacak kararlara doğrudan müdahil olabiliyorlar. Diğer bir deyişle, Türkiye'de bir oyun geliştirici veya tasarımcısı olmak için vereceğiniz savaş, ilk cephede ailenin ikna edilmesi süreciyle başlıyor. Bu kısmı hasarsız atlatsanız bile özellikle eğitim süresi boyunca mezuniyet sonrası iş olanakları ve kazançla ilgili soru işaretleri de etrafta uçuşuyor. Tüm bu sebeplerden dolayı doğrudan oyun tasarımı ve geliştirme türevi bir bölüm seçmek yerine, yedek planlar üzerinden de ilerleyebilirsiniz. Aslında bu makaledeki amaç, hangi fakülte ve bölümü okuyor olursanız olun, doğru adımlarla oyun endüstrisine girmek için neler yapabileceğinizi anlatmak üzerine kurulu. Sosyal bilimler de okusanız, fen bilimleri üzerine bir akademik eğitim de alsanız dijital oyun dünyasında önemli işlere imza atabilecek bir uzmanlık bilgisini ve entelektüel birikimi sağlayabilirsiniz. Peki nasıl?

Hangi seçmeli dersleri almalıyız?

Okuduğumuz bölüm doğrudan oyun tasarımı veya geliştirmeyle ilgili olmayabilir. Bu durum, bizim teknik bilgimizi arttırmaya yönelik aksiyon almamıza kesinlikle engel değil. Başta mühendislik fakülteleri olmak üzere, tüm öğrencilere belirli bir oranda seçmeli ders alma hakkı tanınmaktadır. AKTS (Avrupa Birliği Kredi Sistemi) ve Bologna sürecine uyum kapsamında Türk üniversitelerine bu konuda tam bir esneklik sağlanmıştır. Mezuniyet için gerekli olan kredinin bir kısmı bölümün zorunlu derslerden olması gerekiyor. Ancak öğrencilerin kendilerini farklı alanlarda geliştirmeleri ve uzmanlaşmaları için seçimlik ders hakkı çok önemli bir opsiyon. Bunu değerlendirmekse tamamen size kalıyor. Özellikle mühendislik fakültelerine bağlı bölümlerde okumak her zaman bir avantaj olarak kullanılabilir. Zorunlu programlama derslerinin yanı sıra seçmeli dersler açısından da oldukça zengin bir ders havuzu sizi beklemektedir. Dört yıllık bölümünüzü okurken yakın bölümlerde veya istediğiniz uzmanlık alanında yan dal veya çift dal yapma imkânınız olduğu gibi, sadece seçmeli dersler üzerinden bile iyi bir altyapı inşa edebilirsiniz. Bu sayfalar üzerindeki bir kutuda almanız gereken seçmeli dersleri görebilirsiniz. Bunlar tavsiye niteliğinde olan, oyun tasarımı ve yazılımı için gerekli altyapıyı oluşturması beklenilen derslerdir. Siz kendi araştırmalarınıza ve bakış açınıza göre bu ders içeriğini revize edebilir, daha efektif hale getirebilirsiniz. Listedeki derslerin bazıları alanla ilgisiz duruyor olabilir, ama inanın hepsi oyun tasarımındaki uzmanlık seviyesine doğrudan etki ediyor. Elbette iyi bir üniversite eğitiminin temelinde, seçeceğimiz okulun özelliklerini ve sağladığı imkanları çok iyi şekilde analiz etmemiz yer alıyor. Üniversitenin mezuniyet oranları, diploma akreditasyonu ve geçerliliği, mezunların aldığı ortalama maaş ve iş bulma süreleri, ders kredi intibak sistemi ve yüksek lisans/doktora burs olanakları tercihlerimizi şekillendiriyor. Tüm bunlarla birlikte bir değerlendirme yapmamız ve hayatımıza yön verecek tercihi yaparken çok iyi düşünmemiz gerekiyor.

Oyun tasarım okulları

Bir oyun tasarlamak ve geliştirmek için bazı özel uzmanlık alanlarına ve yeteneklere ihtiyacımız var. Oyun tasarımı, oyun programlama, konsept sanat, 3D modelleme ve animasyon, seslendirme, yazılım test kontrol süreçleri gibi birçok teknik aynı anda

DÜNYADAKİ EN İYİ OYUN TASARIMI OKULLARI

Think Tank Training Centre - Kanada • FutureGames - İsveç
Ringling College of Art and Design - ABD
Breda University of Applied Sciences - Hollanda
Howest - Digital Arts and Entertainment - Belçika
3dsense Media School - Singapur
The Game Assembly - İsveç • University of Hertfordshire - İngiltere • Gnomon - ABD • The One Academy - Malezya



OYUN TASARIMI VE GELİŞTİRME İÇİN TAVSİYE EDİLEN SEÇMELİ DERSLER

İleri Programlama • C++ • C# for Unity • Java • Phyton
Yapay Zeka ve Sinir Ağları • Veri Madenciliği ve Dijital Ağlar
Görsel Tasarım • İleri İstatistik • Sinemada Ses ve Görüntü
Girişimcilik • 3 Boyutlu Çizim ve Modelleme (Autocad, Maya, vb.)

kullanılmalı; sanat ve bilim geliştirilen oyunun içerisine entegre edilmelidir. Ayrıca en iyi oyunlar, inşa edilen dünya, ileri düzey strateji ve derinlemesine hikâye anlatımının bir kombinasyonu yoluyla oyuncuyu içine çeker. Tüm bu temelleri atmak için uyumlu ve yüksek niteliklere sahip özel bir ekip gerekir. Üstün nitelikle eğitim veren üniversite ve okullarda öğrenciler ayrıca Oyun Anlatısı, Ciddi Oyun Tasarımı ve Oyuncu Psikolojisi üzerinde çalışırlar. Tüm bu detaylar, kaliteli bir oyunun geliştirilme sürecindeki ufak gibi gözüken ancak başarıyı şekillendiren ayrıntılardır. Türkiye'deki seçeneklerin şu anda kısıtlı olmasından dolayı yurtdışı alternatiflerini de düşünebilirsiniz. Pandemi sebebiyle birçok okul uzaktan eğitim sistemine geçti ve en az bir sene boyunca eğitimler bu şekilde devam edecek. Özellikle oyun tasarımı ve geliştirme konusunda bir yüksek lisans düşünüyorsanız, ders döneminin tamamını sıcak evinizden internete bağlanarak ve uzaktan eğitim şeklinde ders alarak bitirebilirsiniz. Geriye sadece tez dönemi kalır; tez dönemini de danışman hocanızla uzaktan tamamlayabilirsiniz. Mevcut koşulların oluşturduğu bu alternatifi düşünmeniz faydalı olabilir. Çoğu üniversitenin mülakatları da çevrimiçi yaptığını hatırlatmak isterim. Bu alternatif için tek bir olası sorun var: Döviz kurlarının yükselmesinden dolayı yurtdışı okul ücretlerinin de buna bağlı olarak inanılmaz bir artış göstermesi. Bu "minik" sorunu halledebiliyorsanız yurtdışı okulları da bir araştırın derim.

Buradan anne ve babalara sesleniyoruz: Son kararı evladınız versin...

Oyun Geliştirme ve Tasarımı henüz ülkemizde yaygınlaşan, çok popüler olan bir bölüm değil. Ancak giderek adını duyurmaya devam ediyor. Son dönemde Peak Games'in spektaküler çıkışı ve oyun sektöründe telaffuz edilen rakamların farklı bir noktaya gelmesi sayesinde basında daha fazla yer bulmaya başlasa da, yükseköğrenim açısından bakıldığında henüz gerekli altyapının oluşmadığını görüyoruz. Birkaç üniversite dışında oyun konusunda uzmanlaşan bir fakülte veya meslek yüksekokulu maalesef yok. Benzer şekilde piyasada tecrübe kazanıp üniversite ders veren öğretim üyesi sayısı da yeterli değil. Tüm bunlara rağmen son dönemlerde yazılım alanındaki gelişmeler, devletimizin bu alanda istihdam etmeyi öngördüğü çalışan sayısını açıklaması ve teknolojik gelişmeler sayesinde bazı umut verici haberler de geliyor. Ülke olarak gerekli tüm altyapıyı hazırlayabilecek potansiyele sahip olduğumuz gibi, nitelikli işgücümüz de bu endüstriye adaptasyon için son derece hazır. Tek gereken, oyun endüstrisine yön verebilecek büyük şirketleri ve girişimleri ortaya çıkartabilecek bir eğitim paradigması oluşturabilmek. Bu açıdan tüm akademiye özel bir sorumluluk düşüyor. Üniversitelerimizin yazılım ve programcılık bölümlerine ek olarak mutlaka Oyun Geliştirme ve Tasarımı gibi modern bölümler açması, bu bölümleri uzman öğretim üyeleri ve görevlileriyle donatması ve tüm teknolojik altyapıyı hazırlaması gerekiyor. Elbette bu kolay ve ucuz bir yatırım değil. Üniversiteler, 3D Lazer Tarama araçları içeren Oyun Tasarım Stüdyosu, HD Video Prodüksiyon Paketi, Sanat Stüdyosu, Dijital Ses Kayıt Stüdyosu, Hareket Yakalama araçları ve Hızlı Prototipleme makinesi gibi mükemmel stüdyo olanaklarına sahip olmalı. Ayrıca oyunların test edilip değerlendirilebileceği bir kullanıcı deneyimi laboratuvarı ve test merkezi de kurulmalı. Tüm bunlarla birlikte oyun endüstrisi ülkemizde çok çekici hale gelecek ve buradaki nitelikli istihdamın oluşturduğu özel girişimler ekonomiye katkı sağlayacak. Geleneksel yapıda olan ve "oyun oynayarak para mı kazanılır?" şeklinde düşünen tüm anne ve babalara sesleniyorum: Evet, hem de çok iyi...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Zackariasson, P., Styhre, A., & Wilson, T. L. (2006). Phronesis and creativity: Knowledge work in video game development. Creativity and Innovation Management, 15(4), 419-429.
Novak, J. (2011). Game development essentials: an introduction. Cengage Learning.
https://discover.therookies.co/schools/best-game-design-schools-in-the-world/
https://www.educations.com

Olmasa da olur | Gelse de oynasak! | Ölüyoruz reis!

Çok şükür bu ay da ertelenmedi. Darısı gelecek aylara.



CAN ARABACI

CYBERPUNK 2077

Kabloları bağlama vakti artık iyice yaklaştı

Cyberpunk 2077'ye iyice yaklaşmışken artık her sarı arka fonlu yazı gördüğümde kalbim sıkışıp "Ay yine ertelendi kesin!" diye korkuyorum. Ama neyse ki yeni bir ertelenme yok ufukta... henüz. Ama Night City Wire Episode 2 var! Geçtiğimiz ay ilki yapılan online Cyberpunk sunumunun ikincisi de yine beraberinde oyunla ilgili yeni bilgiler getirdi.

Becoming Samurai

Night City Wire'ın "Becoming Samurai" sekmesi tamamen Cyberpunk'ın meşhur rock grubu Samurai'a ayrılmıştı. Oyunda Samurai grubunu "canlandıran" Refused isimli İsveçli grubun sürece katkısına da yer verilmiş -ki röportajlar oldukça ilginçti. Refused solisti Dennis Lyxzén'in Keanu Reeves'in Johnny Silverhand performansına yakın olması için şarkıyı söylerken nelere nasıl vurgu yapılması gerektiğine kadar ince detaylara özen göstermişler. Yayının hemen ardından oyunda da duyulacak yeni Samurai şarkılarından birini daha internete salarak kulaklarımızın pasını bir güzel sildiler... Ancak asıl bombalar sonraki kısımlarda patladı:

Lifepaths

Cyberpunk'ta karakterimizi yaratırken üç farklı arka plan hikâyesinden birini seçeceğiz: Streed Kid, Nomad, Corpo. Daha en baştan yapacağımız bu seçim oyuna nasıl başladığımızı, karakterimizin nasıl bir geçmişi olduğunu etkilediği gibi daha sonraları da tanıştığımız karakterlerin bize olan tepkilerini de değiştirecek.

Street Kid adından da anlayabileceğiniz gibi sokaklarda büyümüş, Night City'nin arka sokaklarının raconuna hâkim bir karakter geçmişi bindiriyor karakterimizin omuzlarına. Nomad onun bir nevi tam tersi: Ömrü yollarda geçen, kendini hiçbir yere ait hissetmeyen ve ailesi paramparça bir karakter olarak Night City'ye gelen bir karakterin rolüne büründürüyor. Corpo'ysa tam bir entrika ağının ortasına bırakıyor V'yi. Mega-şirketlerden Arasaka'nın gözden düşmüş, itibarını yitirmiş bir parçası olarak şan, şöhret günlerini geri kazanmaya ve tekrar yükselmeye çalışan bir pozisyona atıyor bizi.

Amaçları, yöntemleri, geçmişleri birbirinden çok farklı olan bu üç patika da bambaşka oyun deneyimleri sunacak gibi duruyor sahiden. Zaten sunumun bu kısmında herkes oyunun ne zaman çıkacağını düşünmeyi bırakıp "Önce hangi Lifepath'la oynasam?" diye düşünmeye başladı muhtemelen.

Tools of destruction

Veee gelelim "yıkım araçlarına", ya da nam-ı diğer... silahlara! Oyundaki silahlar birkaç farklı kategoriye ayrılıyor. Bunlardan Tech Weapon sınıfındakiler artık eski teknolojileri kullanmayı bırakmış, rail-gun teknolojisine geçmiş silahları içeriyor. Çok seri değiller ama siper miper dinlemeden delip geçiyorlar. Power Weapon olarak sınıflandırılanlar ateş gücü yönünden öne çıkıyor. Smart Weapon nispeten en özgün, en ilginç silahları bünyesinde barındırıyor: Bu silahlar artık kavisli vuruş yapmaktan kilitlendiğiniz düşmanı takip etmeye kadar çılgın özelliklere sahipler. Düşmana bir kere kitlendiniz mi nişan bile almanıza gerek kalmıyor. Prensip olarak "siz tetiğe asılın, mermiler düşmanın kafasını bulur"u benimsemişler. Sonrasında CDPR'ın "Hâlâ %100 tatmin olmadık, oyunun son hâlinde daha keyifli olmaları için uğraşıyoruz" dediği Melee Weapon yani yakın dövüş silahlarını gördük. Thermal Katana çok şekil durmasına rağmen gerçekten de biraz elden geçse fena olmayacak gibi. Ha, bir de daha ilk fragmandan beri gözlerimizin aradığı Cyberware silahı Mantis Blades'i gördük. Hani şu koldan çıkan bıçaklar var ya... Hatta onunla da yetinmeyip fiziksel gücü arttıran Gorilla Arms ve koldan portatif roket atmaya yarayan Projectile Launch System'a da bir göz kırptılar.

Özetle Cyberpunk 2077, Night City Wire'ın ikinci bölümünü de yine alnının akıyla kapadı. Ancak yapımcıların da yaptığı hatırlatmayı biz de tekrarlayalım buradan: "Her ne kadar elinizde geniş bir cephanelik olacak olsa da bu oyunun bir RYO olduğunu ve mekaniklerini de buna göre kurduğumuzu unutmamak lazım. Ama merak etmeyin, RYO'yuz diye mermi süngeri düşmanları dayayıp kolaya kaçacak da değiliz..."

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** CD Projekt | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 19 Kasım (PC, PS4, X-One), 2021 (PS5, XSX)





İSTE METRE

FATE/EXTRA RECORD

Offffff.... Yani gerçekten! OF! Aşırı baymış bir kelime kullanacağım ama... Anlayamazsınız! Nasıl sevinçliyim anlatamam!

Oyungezer'e katıldığımın ikinci ayında yazmıştım Fate/Extra'nın incelemesini. Fate külliyatını sevenlere hitap eden bir oyundu, PSP'nin öldüğü dönemde çıkmıştı, savaş sistemi biraz fazla basitti, şuydu buydu ama inanılmaz bir senaryosu ve atmosferi vardı. 7,7 vermiştim ama "oyuna aldığım keyif üzerinden puan verecek olsam notu Skyrim'inkinden pek de aşağı olmaz" demiştim. Yıllar geçti, baktım şimdi 150'den fazla inceleme yazmışım ama içimde en çok yer eden, hatırladığımda en tatlı tatlı hissettiren oyunlardan biri bu. Çok ama çok özledim (animesini izlediyseniz o bir şeye benzemiyordu, ona göre değerlendirmeyin).

Umuyorum ki savaş sistemine ve karakter geliştirmeye biraz daha özenecekleri bu yeniden yapımda yeniden Red Saber'dan ayar yemek, yeniden Tamamo'nun aşırı ilgisine maruz kalmak, yeniden Archer'ın Unlimited Blade Works'ünü kullanmak için sabırsızlanıyorum. Oyunun duyuru videosunun kapanışını da Archer'ın Noble Phantasm'ı Unlimited Blade Works'le yapmışlar, arkada o epik müzik çalıyor, acayip gaza geldim, hele bir de bundan sonra CCC'yi de nihayet önümüze koyarlarsa atın beni Reality Marble'lara! Anlamadınız değil mi? Anlayamazsınız! ■ **ÖMER**

TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Type-Moon | **PLATFORM:** - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

BLACK MYTH: WUKONG



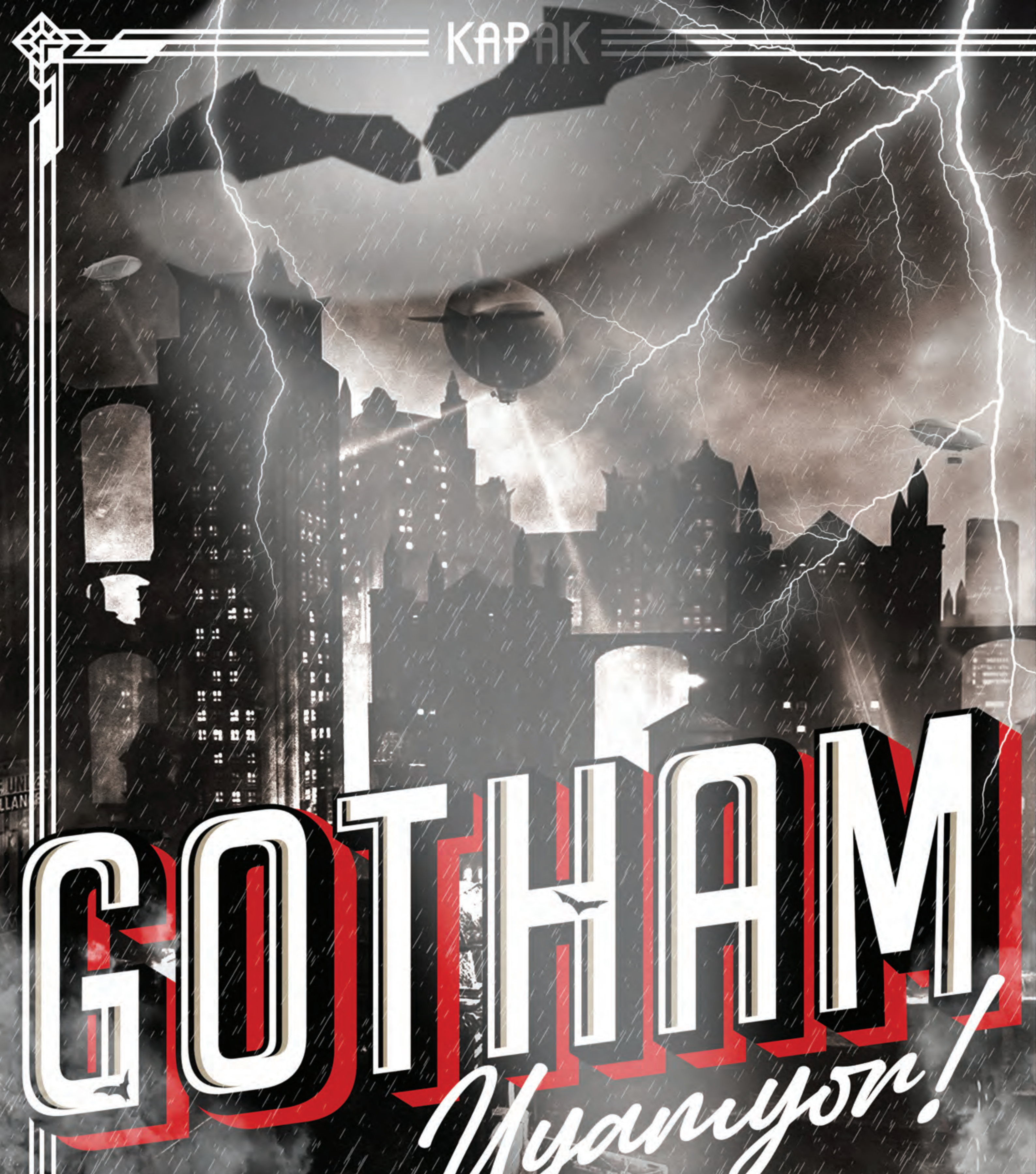
İSTE METRE

5 yıl boyunca Avrupa'yı kasıp kavuran büyük savaş 1918'de bitse de bıraktığı izlerin temizlenmesi yıllar sürecekti. Siperlerden çıkıp tarlalarına dönen çiftçiler eskinin bereketli ovalarında kilometrelerce dikenli tel, tonlarca metal ve sayısız patlamamış mermi, mayın veya bombayla karşılaştılar. Bunların temizlendiği döneme Iron Harvest dendi, yani Demir Hasat.

Polonyalı artist Jakub Rozalski tarafından yaratılan resim serisi 1920+, 1. Dünya Savaşı'na çelik ayakları üzerinde yürüyen devasa robotların damga vurmuş olduğu alternatif bir evren yaratıyor ve bu evrendeki hasatta çiftçilerce toplanıp tekrar bir araya getirilen bu robotlar barış antlaşmalarından sonra toparlanmayı başaramayan Doğu Avrupa'da yeni bir savaşın kapısını aralamış durumda, işte Iron Harvest bizi bu cepheye götürüyor.

Aslında düz adamlık yapıp Company of Heroes'un robotlusu diye anlatabilirdim bu oyunu, oynanış olarak daha iyi tarif edebilmem de mümkün değil ancak Iron Harvest bu özgün arka planıyla bundan çok daha fazlası olabilecekmiş gibi görünüyor. Zaten buram buram steampunk kokan robotlar o döneme çok yakışmış, dolayısıyla CoH'un oynanışının üstüne bu temayı dengeli şekilde oturtabilirlerse gayet başarılı bir GZS olacağını düşünüyorum kendisinin. ■ **EREN E.**

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Game Sciencet | **DAĞITIM:** - | **PLATFORM:** PC, PS5, XSXt | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



GOTHAM Uyanıyor!

Ağustos bizim için hep Gamescom demekti ama 2020 bunu da bozdu. İlk kez bu yıl bir başka etkinlik, DC FanDome, Gamescom'dan daha uzun süre gündemimizde kaldı ve bileğinin hakkıyla kapağı kaptı... Filmlerden girdik, oyunlardan çıktık, DC'nin yakın gelecek takvimini bir dosyaya topladık.

YAZI ONUR KAYA

DC FİLMLERİNİN GELECEĞİ

Artık DC evreni değil, evrenleri sinemada

T&T'nin Time Warner'ı satın alışının yarattığı deprem nihayet artçı sarsıntılarını en azından filmler dâhilinde azaltmış olacak ki bu yılın en heyecanla beklediğimiz sanal etkinliklerinden olan DC Fandome, dolu dolu olmayı başardı. Justice League'in Snyder versiyonunu da sayarsak (yani lacivert olacak ama sayalım hadi) 5 filmle ilgili bilgi paylaşıldı. Biz de DC filmlerinin geleceğine bir bakış yapalım dedik.

Bu noktada The Flash filmini konuşmak gerekeceği için, ona ayrı kutu ayırmıyorum. Filmin başına IT Part 1 ve 2'nin yönetmeni Andy Muschetti geçtiği ve projenin tarihinde bir ilk olarak 2 gün sonra "kreatif fikir ayrılıkları" sebebiyle basıp gitmediği için artık bu filmle alakalı duyuruları ciddiye alabiliriz diye düşünüyorum. Peki The Flash neden önemli?

Yıllar yıllar sonra Michael Keaton'ı Batman kostümünde tekrar bizlerle buluşturacak olmasının yanında, Ben Affleck'in de (muhtemele son kez) Batman kostümü giymesine vesile olacak. Öte yandan da Matt Reeves'in The Batman filminin Batfleck'in gençliği olmayacağını ve kendi evreninde geçeceğini biliyoruz. Bunları biraz düşünün ve sonra sıklıkla "Worlds of DC" tabirinin kullanılmasıyla birleştirin kafanızda? Elf gözleriniz neler görüyor?

Mevzu şu (veya Warner Bros'un azıcık aklı varsa şu olmalı): The Flash'ın, kahramanımızın zamanda yolculuk yaparak DC çizgi roman evrenini tamamen değiştirdiği ve New 52 devamlılık sıfırlamasına kapı araladığı Flashpoint hikâyesinden uyarlanacağını biliyoruz.







Yani DC, Marvel'ın son Avengers filmlerindeki Gamora mevzusunda yaptığının bir benzerini burada yapmayı planlıyor olabilir. Halihazırda Gal Gadot'un Wonder Woman'ı gayet sevildi, WW84 ilk filmden de güzel olacağa benziyor. Henry Cavill, Superman olarak seviliyor ama içinde olduğu her film kötü yazıldığı için karakterini tam potansiyeline hiç taşıyamadı, sürüncemelerde. Ben Affleck, BvS yerden yere vurulup kendi Batman projesi yılan hikâyesine dönünce depresyonlara girdi, muhtemelen The Flash'la pelerine veda edecek. "Keşke Catwoman olsa" dediğimiz Ana De Armas'la aşk yaşıyor adam, n'apsın Batman'i falan?

Peki diyelim ki Robert Pattinson'ın Batman'i çok tuttu, Matt Reeves gişede borazan öttürdü. WW zaten cepteydi, Henry Cavill role dönmeye niyetlendi veya yerine Superman seçildi. Sizce Batman, Superman, Wonder Woman üçlüsünün, AT&T satın alımı ve Snyder faciası sonrası ivmelenmeye başlamış bir DC sinematik evreninde, aynı evrende, aynı filmde bir araya gelmemesi maddi açıdan büyük bir kayıp olmaz mı? Elbette olur.

İşte bu noktada aklımıza, çizgi romanlarda örneği fazlasıyla uygulanmış bir taktik gelmeli; farklı evrenlerden karakterleri tek bir evrene çekmek. Marvel, Secret Wars'la Ultimate Universe'ü yok edip oranın en sevilen karakteri

WONDER Woman 1984

Wonder Woman 1984 esasen yapılmış bitmiş ve şimdiye kadar çoktan çıkmış olması gereken bir film olduğu için DC Fandome'da hakkında çok da fazla ek bilgi almadık. Yeni gelen fragmanın tek yaptığı da Kristen Wiig'in yeni kötümüz Cheetah'nın karakteriyle alakalı bir takım yeni bilgiler vermek oldu.

Görünüşe göre Cheetah'nın karakteri ve motivasyonu, biraz biraz The Amazing Spider-Man 2'deki Electro'ya benzeyecek. Hatırlarsanız filmde sosyal anlamda problemli bir kişi olan Electro duvar sürüngenine hayranken güçlerini kazandıktan sonra akli dengesini ufaktan yitirip, onu karşısına almıştı. Burada da benzer bir dinamik izleniyor olabilir. Fragmanda (muhtemelen Diana'ya) "senin gibiler her zaman her şeye sahipken benim gibilerin hiçbir şeyi yok" lafı ediyor. Önceki fragmanda da Diana'ya "hiç âşık oldun mu?" diyordu mesela. Çok çok öncelerde, filmde Cheetah ile WW arasında romantik bir ilişki olacağı yönünde dedikodular vardı. Şu noktada mevzu Cheetah'nın Diana'dan hoşlanması ve Steve Trevor dönünce kıskançlık krizine girmesi olabilir gibi duruyor. Sonrası akıl çelici roldeki bir Maxwell Lord'un güçlerini kazanmasına yardımcı olup Cheetah'yı Diana'nın üzerine salması olabilir. Bahsi geçmişken Cheetah'ın tam dönüşmüş halini de malum bu fragmanda gördük, genel görüş ne pek bilmiyorum ama tasarımı ve soluk renkli olması benim epey hoşuma gitti.

Filmin ciddi mevzularıyla heyecan uyandırması dışında işin eğlencesi de es geçilmemiş. Önceki filmde Diana'nın kendisi medeniyete dair bilgi yoksunluğuyla komedi etmeniydi ya hani? Bu filmde de Steve Trevor tıpkı Captain America gibi bir "Man Out of Time" haline gelecek belli ki. Rolleri değişmişler, bu sefer bir şeyleri açıklayıp öğreten taraf Diana olmuş, güzel olmuş.

Yönetmen:
Patty Jenkins
Oyuncular:
Gal Gadot, Connie Nielsen, Pedro Pascal
Gösterim Tarihi:
2 Ekim 2020

The BATMAN

Filmin fragmanı hem öne serdikleri açısından hem de bir fragman olarak bence epey güzel. Kostümünü beğenmeyişim dışında getirebileceğim tek eleştiri de epey farklı hissettirmesi ki bu aslında bir eleştiri de olmamalı çünkü şimdiye kadar sinemada kaç tane Batman izlediğimizi düşününce, Matt Reeves'in epey zor bir iş başardığının farkına varıyorum. Beyaz perdeye dördüncü kez uyarlanan, Pattinson hariç 5 aktör eskitmiş bir karaktere taze bir hava katmak her yiğidin harcı olmasa gerek.

Esas soru bu havayı nereye konumlandırabileceğimiz. Tim Burton kendi tadında teatral bir Batman yapmıştı ki o da 30 sene önceydi, kenara koyalım onu. İyisiyle kötüsüyle neslimize damga vuran Batman'ler Snyder ve Nolan Batman'leriydi. Snyder çizgi roman estetiğini sinemaya aktarmakta muhteşem bir iş çıkarsa da anlatı cephesinde yerlerde süründü. Yine de görsel açıdan kartlarını iyi oynadı, çizgi romandan fırlamış gibi görünen bir Batman yaptı. Nolan'sa çizgi romanları bir kenara koydu, en temel hatlarıyla "Batman gerçekte olsa nasıl olurdu?" kafasıyla bir suç draması çekti, uçuk kaçık şeylerin dozunu kıstı, yarasaya ayaklarını yere bastırttı. Yeni yönetmenimiz Matt Reeves hem gerçekçi hem de çizgi romanlara sadık diyebileceğimiz ancak Nolan ve Snyder yorumları arasında konumlandırmaya çalışırsak büyük haksızlık etmiş olacağımız bir mit oluşturuyor bana kalırsa.

Fragmanda görüldüğü üzere Robert Pattinson'ın oyunculuğuna sual olunacak gibi değil pek. Batman deliliğini çok iyi taşıyor yüzünde. Buna uygun olarak ekstra sinirli ve suskun bir Batman olacak gibi gözüküyor. Ayrıca dikkat çeken nokta da şu: "I am the vengeance" dediği sahneye bakılırsa, Batfleck gibi ses değiştiren bir teknoloji kullanmıyor. Öte yandan Christina Bale'in gırtlak kanserli Batman sesi gibi abartı bir ses değiştirme olayı da yok, kısık sesle konuşuyor. Kostümü giydiğinde Kevin Conroy'un Batman ile Bruce Wayne arası ton geçişlerini andıran bir geçiş yapıyor muhtemelen. Batman ile Bruce Wayne'in iki farklı kişi olması algısını güçlendirdiğinden, epey hoşuma giden bir detay bu. Wayne sesini duymadık evet ama maskesizken böyle konuşacağına inananımız var mı?

Oyuncunun değil de yönetmenin vizyonuna gelirsek: Matt Reeves'in DC Fandome panelinde kullandığı bir kelime benim filme olan inancımı ciddi anlamda güçlendirdi: "Compulsion" yani dürtü, takıntı. Batman'i Batman yapan şey hep bu olmuştur benim için. Uyarlamalarda değiştirilmemesi gerektiğini düşündüğüm şey "öldürmeme kuralı" değil "öldürmeme takıntısı" çünkü esasen. Batman gibi paçasından mental bozukluk akan ve yardım almayacak kafada bir karakterin, bunları mantıkla aşmasını veya yaşlandıkça kaybetmesini bekleyemeyiz. Bu yüzden Reeves'in panelde tam bu damara, Batman'in direnme ve dayanma takıntısına parmak basması beni film için en çok umutlandıran şey oldu. Nolan versiyonu Batman'in bu yönüne hiç dokunmayıp ona bir mental vaziyetten ziyade bir felsefe bahşetmiş, Snyder da sandığının aksine karakterin derin taraflarının yüzeyini bile kazıyamamıştı. Reeves sayesinde nihayet beyaz perdede öldürmemeye "takıntılı" bir Batman görebiliriz ve bu bence muhteşem bir şey.

Bu Batman'in kıvamının dedektiflik teması etrafında olması ve burada bizim bildiğimiz anlamda bir gerçekçilik değil de bir çizgi roman gerçekçiliği yakalanmış olması güzel. Filmdeki her şeyin yeni yetme ve derme çatma olması (kostüm de muhtemelen o yüzden çirkin bu arada), çizgi roman uçukluğuyla film gerçekçiliği arasında köprü kuracak şey haline gelmiş. Şu fragmana bakıp daha ikinci yılındaki bu Batman'in, kendini içinde bulduğu cinayet gizemini ciddiye alabiliyorsak bu güzel. Bu ciddiyet, devam filmlerinde bir Mister Freeze, bir Poison Ivy, bir Solomon Grundy de görebilme olanağımızın önünü kesmiyorsa, bu daha da güzel.



Yönetmen: Matt Reeves
Oyuncular: Robert Pattinson, Zoë Kravitz, Colin Farrell
Gösterim Tarihi: 2021

Yönetmen:
Zack Snyder
Oyuncular:
Ben Affleck, Henry Cavill, Gal Gadot, Jason Momoa
Gösterim Tarihi:
2021

Zack Snyder's JUSTICE LEAGUE



Pandeminin her şeyi duraklatması yüzünden yeni film ve dizi üretemeyen Warner Bros.'un HBO Max gazlayacak bir materyal araması sonucunda kafamıza Snyder Cut atmaya karar verdiği haberini almış, bir güzel gözlerimizi devirmiştik. Malum Snyder sittin senedir filmde sahne ve detay paylaşmaktan bıkmamış, kreatif enerjisini (varsa tabii kreatif enerjisi) inatla yeni bir şeylere yoğunlaştırmamıştı. DC Fandome'da da yerini aldı, kendi Justice League versiyonuyla alakalı yeni detayları internet alemine saldı.

Bunların en önemlisi, filmin total süresi ve yayın formatı elbette. Justice League: The Snyder Cut, 4 saat olacak ve 1 saatlik bölümler halinde HBO Max'ta yayınlanacak ve buna "sinemada gösterilen versiyon 2 saatti, bu 4 saat, iki katına çıkmış yani" şeklinde bakmamak gerekiyor. Zira Snyder üzerine basa basa, cılkını çıkara çıkara söylediği üzere Whedon'ın çektiği herhangi bir sahneyi zinhar kullanmayacak. Tepeden böyle bir emir gelirse filmin elindeki kopyasına benzin döküp yakacakmış falan o derece. Yani sinemada gördüğünüz materyalin bir kısmı çıkacak, The Snyder Cut buna rağmen 4 saat olacak. Whedon'ın sinema versiyonunda ne kadar sahnesinin olduğuna bağlı olarak 2 saatin muhtemelen çok üzerinde ekstra sahne izleyebileceğiz yani.

Justice League: The Snyder Cut'ın tam olarak ne zaman HBO Max'e geleceğine dair bir bilgi paylaşılmadı. HBO Max henüz Amerika dışında hizmet vermediği için ABD dışında yaşayanların da filme erişebileceği bir dağıtım planı üzerinde çalışıldığı not düşüldü.

Filmden kesilen sahneler arasında neler var peki? Aha şunlar var:

- Zamanında Peter Guinness'ın Darkseid'ın sağ kolu ve adından belli olduğu üzere işkencecisi Desaad'ı oynadığı yönünde dedikodular dolanıyordu ortalıkta. Peter Guinness'ın oynadığı resmi ağızdan onaylanmamış olsa bile Desaad'ı kukuletasıyla gördük fragmanda, muhtemelen doğru yani dedikodular.

• The Flash'ın Iris West'i kurtardığı sahne geri gelmiş. Buna ek olarak muhtemelen Speed Force'a girdiği 1-2 sahne de göze çarpıyor. Karakterin filmde "zamanı manipüle ederek çok havalı bir şey başaracağı" açıklandı.

• BvS'de gördüğümüz "Knightmare" mevzusunun gelişimini göreceğiz. The Flash'ın yaptığı şey bununla alakalı olabilir, malum BvS'de gelecekten Bruce Wayne'i uyarmaya geliyordu.

• Snyder filmi bırakmadan önce Cyborg'un filmdeki yerinin çok önemli olduğu yönünde açıklamalar yapmıştı ama sinemaya gidince Cyborg'un kuş kadar sahnesi kaldığını görmüştük. Bunlar elbette geri geliyor ve yine sinema versiyonunun aksine belli ki burada Silas Stone hakkın rahmetine kavuşuyor.

• Filmin en başındaki antik istilada boy gösterecek olan, kanımca berbat tasarımlı bir Darkseid gördük. Kendisi Darkseid'in Darkseid adını almamış, Uxas haliymiş denilene göre. BvS zamanında Doomsday için de "abi bu daha ilk hali, sonradan evrimleşir, olayı bu" demişlerdi de komple Yüzük Kardeşliği'nden alınmış Cave Troll izlemiştik, o yüzden çok umutlu değilim Darkseid için.

• İlk filmin sonunda Justice League'in grup pozu verdiği sahnenin Snyder versiyonu da fragmanda göze çarpıyor, bu sahnede Superman'i siyah kostümle görüyoruz. Bu da demek ki dirildikten sonra siyah kostüme geçecek olan kahramanımız filmin kalan kısmında da o kostümle arz-ı endam edecek.

• Martha Kent'in Lois Lane'e sarıldığı bir sahne görüyoruz. Söylenene göre bu aslında Martha değil, Martha kılığına girmiş bir Martian Manhunter.

• Aquaman'in zırhını ve tridentini nasıl aldığını göreceğiz. Bu bağlamda daha fazla Mera ve dolayısıyla Amber Heard göreceğiz, keşke görmesek. Atlantis sakinleriyle alakalı da daha fazla sahne olduğu bariz.

• Steppenwolf'un BvS'deki orijinal tasarımına geri döndüğünü görüyor ve günlük yaşamını nasıl sürdürdüğünü merak ediyoruz. Umarım o savaşa giderken aldığı form falandır.

The Suicide Squad

Disney'den kovulunca karşı takımın hemen kaptığı James Gunn "en çok çekmek istediğim çizgi roman uyarlamasıydı" dediği The Suicide Squad filminin kadrosunu DC Fandome'da gözler önüne serdi. Tam bir eğlence cümbüşü olacağını belli eden filmin ilginç tarafı, devasa bir kadroya sahip olması.

Bloodsport, Harley Quinn, Amanda Waller, Weasel, Blackguard, Ratcatcher 2, Rick Flag, T.D.K., Captain Boomerang, King Shark, Mongal, Polka-Dot Man, Sol Soria, Peacemaker, The Thinker, Savant, Javelin, Tyla... İstemediğiniz kadar çer çöp karakter var ve bana kalırsa filmi heyecan verici kılan nokta da bu. Burada Guardians of the Galaxy gibi bir aile filmi izlemeyeceğimiz açık çünkü bu kadar karaktere arka plan vermek James Gunn için bile zor olacaktır. Bu karakterlerin bir kısmı ilk filmdeki Slipknot gibi belli noktalarda harcanacak bana kalırsa. Bu yüzden hava olarak Deadpool 2'ye benzeyebilir. Zaten kostümler falan da 1-2 tanesi hariç hiç beyaz perdede hoş gözükecek türden değil. Muhtemelen kasıtlı olarak modernizasyona gidilmemiş, karakterler rengârenk taytlarla ortalıkta fink atıyor. Kostüm demişken, Harley Quinn'in kostümü karizma abidesi yapmış karakteri.

Yayınlanan görüntülerin işaret ettiği üzere filmin konusu da süper kahramanlıktan uzaklaşıp The Expendables'a yaklaşmış. İlk filmde "Superman diye bir şey ortaya çıktı, bu bize karşı dönecek olursa diye hazırlıklı olmamız lazım" denip içinde bumerang fırlatan adam ve beysbol sopalı ponpon kız bulunan ekip kurulunca bana fenalıklar basmıştı. John Ostrander'ın yazdığı Silver Age Suicide Squad çizgi romanlarından ilham alacağından, bol patlama çatlamalı, diktatör devirmeli bir film olacağını farz edebiliriz. Ekip bu sefer boyundan büyük iddialara sahip olmayacaktır yani.



Yönetmen: James Gunn
Oyuncular: Margot Robbie, Taika Waititi, Joel Kinnaman, Idris Elba, John Cena
Gösterim Tarihi: 6 Ağustos 2021

BLACK ADAM

DC Fandome, evrenin diğer daha önemli filmleri bu kadar aksamışken hâlâ geldiğine inanamadığım Black Adam konusunda fena bilgiler vermedi. Karakterin orijinini çok genel hatlarıyla bize veren animasyon bir fragman paylaşıldı. Üzerine de epey uzun zamandır ortalarda olan bir dedikodu, yani Black Adam'da Justice Society of America göreceğimiz söylentisi onaylandı. Panel Black Adam'ı canlandıran Dwayne Johnson ile Atom Smasher'ı oynayacak Noah Centineo tarafından yürütüldü.

JSA kadrosuna gelince, bekleyebileceğinizin aksine büyük bir ekip olarak gözükmeyecek. Şu noktada bildiğimiz kadarıyla grup Hawkman (alkış), Doctor Fate (daha büyük alkış), Atom Smasher ve Cyclone'dan ibaret olacak. "Bunlar kimdir, nedir?" derseniz ufaktan tarif edeyim. Çizgi roman tarihindeki ilk süper kahraman takımı olan JSA'in tarihi Golden Age'e, yani 1940'lara uzanıyor. Kendileri DC'nin Justice League'den önceki grubu ve içinde Superman yok. Tıpkı Shazam gibi bir başka büyücü olan Doctor Fate ve tıpkı Black Adam gibi bir başka Antik Mısır kökenli karakter olan Hawkman bu grubun en eski üyelerinden. Atom Smasher, Giant Man'in DC şubesi. Cyclone da The Vision'ın DC şubesi olan (ve Supergirl dizisinde felaket bir kostümde gördüğümüz) Red Tornado'nun torunu. Doctor Fate ve Hawkman'in diğer ikisini çırak olarak yanlarına aldığı ufak bir JSA çıkacak karşımıza.



Yönetmen: Jaume Collet-Serra
Oyuncular: Dwayne Johnson, Noah Centineo
Gösterim Tarihi: 22 Aralık 2021

Miles Morales'i ana evren 616'ya yerleştirdi mesela. Hakeza New 52'yle siyahi yapılan Wally West de sevilmeyince, eski evrendeki kızıl kafa Rebirth'le geri getirildi. Yani Warner Bros'un elinde büyük bir fırsat var ki bunun denemeleri Arrow'la başlayan CW dizilerinde yapıldı zaten. Adamlar Legends of Tomorrow, Flash, Arrow derken aldılar başlarını Crisis on Infinite Earths yaptılar. Üzerine yine DC Fandome'da, farklı evrenlerdeki dizi karakterlerinin evrenlerinin çizgi romanlardaki gibi isimlendirildiği bir sekans da gördük, "çoklu evren" lafı The Batman panelinde bile kullanıldı. Yani anlayacağınız "Worlds of DC" adında muazzam bir potansiyel var ve Warner Bros bence bunu kullanacak çünkü kullanmak zorunda. AT&T yöneticilerinin "çizgi romanlar az kâr getiriyor" diyerek DC Comics personelinin 3'te 1'ini kovmalarından, para odaklı davranırken kimsenin gözünün yaşına bakmayacakları belli oluyor. Eğer DC markalarından sağabildikleri kadar para sağmaya odaklanmış olmasalar, yayınevini de markaları da elden çıkarırlardı ama bunu yapmadılar. Bu bağlamda kendi filmlerinde bir kutsal üçlünün aynı ekranda tekrar bir araya gelmemesi çok büyük para kaybı ve yaratıcılara kreatif özgürlük tanımak adına bu kaybı göğüslemeleri ihtimal dâhilinde bile değil. O Robert Pattinson, o Gal Gadot'la aynı evrene gelecek yani.



[ÖN İNCELEME]

GOTHAM KNIGHTS

Bu sefer Batman değil Batman ailesi milleti pataklıyor

YAZI YASİN İLGÜN

DC FanDome'un güzel sürprizlerinden biri olarak karşımıza çıkan *Gotham Knights* bazılarımızı fena şekilde heyecanlandırmayı başardı. WB Games Montréal tarafından geliştirilen (Arkam Origins'i yapanlar) ve 2021 yılında oyuncularla buluşması beklenen *Gotham Knights*'ta şehri koruma görevi bu sefer Batman'in baş yardımcılarına düşüyor.

Oyunun fragmanına göre Batman (Bruce Wayne), Batcave'in patlaması sonucu ölmüş ve Gotham'ı koruma görevini oyundaki dört kahramanımıza bırakmış. Yani çizgi roman kahramanlarının ölmeyi başaramadığını, ölseler bile ölü kalamadıklarını düşündüğümüzde Batman öldü masalına inanmak gerçekten zor. Hele ki bir de fragmanın sonunda Baykuşlar Divanı'nı görünce Batman'in aslında ölmediğini tahmin etmek hiç de zor değil ama okumayan dostlarımız için çenemi kapalı tutuyorum. Kesinlikle okuyun ama!

Neyse efendim, Batman'in "ölümü" sonrasında Gotham'ı kötülerden koruma misyonu Nightwing (Dick Grayson), Batgirl (Barbara Gordon), Red Hood (Jason Todd) ve Robin'e (Tim Drake) düşüyor. Fragman ve oynanış videolarına baktığımızda Dr. Freeze ve Baykuşlar







Arnold'ın oynamadığı hiçbir Mr. Freeze'i kabul etmiyorum!



Divanı'nı görme şansını bulduk. Daha da kim bilir kaç tane Batman düşmanıyla karşılaşacağız.

Batgirl dışındaki üç karakterin ikisi kariyerinin bir döneminde Robin oldu, Tim Drake'se tuhaf bir şekilde Damian Wayne'i andıran bir Robin kostümüyle karşımıza çıkıyor.

Gotham Knights'ta dört farklı kahramanla da dilediğimiz gibi oynayabileceğiz, hatta her ne kadar bazı özellikleri bir servis oyununu andırsa da tüm oyunu çevrimdışı oynamak da mümkünmüş. Bununla birlikte tüm hikâyeyi iki kişi de oynayabiliyoruz, fakat aynı anda üç ya da dört oyuncu aynı lobide yer alamıyor.

Lafı fazla uzatmadan Gotham sokaklarında geçecek olan bu co-op macera hakkında şu ana kadar açıklanan tüm bilgileri ve detayları konuşmaya başlayalım.

Bize biraz da oynanıştan bahset artık!

Warner Bros sağolsun doyurucu bir oynanış videosu paylaştı ve biz de bu vesileyle oyunun dövüş sistemi nasıl olacak, karakter kasma ve ilerleme nasıl ilerleyecek, co-op modu nasıl işleyecek görmüş olduk.

Gotham Knights'ın dövüş mekanikleriyle *Arkham* serisi arasında net farklılıklar var. En başta *Arkham*'daki akıcı dövüş ve kombo sistemi yerini daha klasik diyebileceğimiz bir dövüş sistemine bırakıyor. Bununla birlikte co-op oynarken partnerimizle efsanevi kombolara imza atabiliyor, düşmanlarımızı doğduklarına pişman edebiliyoruz.

Oyunda gizlilik elementleri de mevcut ve muhtemelen bir odayı ya da koca bir bölümü baştan sona gizlilik kasarak da geçebileceğiz. Boss dövüşleriyse karakterlerimizin seviyesine göre zorlaşacakmış. Geliştirici firmanın dediğine göre boss'lar seviyemize göre farklı yetenekler ve dövüş hareketleri kullanacak, böylece aynı boss'la tekrar dövüşmek farklı bir tecrübe olacak.

Gotham Knights'ın en çok eleştirilen yönlerinden biriyse oyundaki rol yapma elementleri oldu. Düşmanlarının kafasının üzerinde can çubuğu olması ve seviyelerinin yazması oyunun yarattığı gerçekliği bozuyor diyenlerin sayısı bir hayli fazla.

OYUN BULMA SİSTEMİ NASIL OLACAK?

Oyuncu eşleştirme sistemi oynanışı hiç bozmuyor gibi. Oyunu baştan sona tek başımıza oynayabiliyoruz demiştim ancak lobimizi açık tutarsak başkaları oyunumuza dâhil olabiliyor. Oynanış videosu beni yanıltmadıysa başka bir oyuncunun görevine istediğimiz her an katılabiliyoruz.

Bu yeni bir şey değil tabii ama güzel bir özellik ve keşke daha çok co-op oyununda görebilsek. Ha, trollere de gün doğuyor tabii, zira Dying Light gibi oyunlara gönül veren Oyungezerler bilir ki bir an klavyeden/koldan uzaklaşırsanız trolün biri lobinize katılıp üzerinize çeşit çeşit zombi çekebiliyor.

Bunun önüne geçmenin en temiz yolu güvenli bölgeler oluşturmak ve kahramanlarımıza da Gotham'ın envai yerinde üs vermek olsa gerek.



BATGIRL

Barbara Gordon

Biz onu ilk başta Gotham Polis Departmanı'nın komiseri Jim Gordon'ın kızı olarak tanıdık. Barbara da gerek akrobatik yetenekleri, gerekse yakın dövüş yetenekleri ve zekâsıyla düşmanlarını alt etmeyi alışkanlık haline getirmiş kahramanlardan biri. Ne yazık ki kahramanlık kariyerinin bir noktasında Joker tarafından vuruldu ve belden aşağısı felç oldu, fakat bu travmatik durum bile onun suçla olan savaşını durdurmaya yetmedi. Oracle adıyla Batman ailesine yardım etmeye devam etti. Üstün zekâsı ve eşsiz bilgisayar yetenekleriyle ekibin önemli bir parçası olmaya devam etti.

Oyunun fragmanında da tekerlekli bir sandalye gördük, muhtemelen çizgi roman bilimi sayesinde bir kez daha ayaklanmayı başardı ve Batgirl olarak dövüş meydanlarına geri döndü. Çizgi roman alemlerinde her şey mümkün, millet ölümden dönüyor, gezegenin rotasına ters uçup zamanı falan geri sarıyor, çok da düşünmemek lazım.

RED HOOD

Jason Todd

Kendisi ikinci Robin olur, aynı zamanda çizgi roman tarihinde de yeri ayrıdır, zira çizgi roman okurlarının oylarıyla öldürülmüştür. Joker'in ellerinde can veren Jason Todd bir süre sonra ölümden dönse de (çizgi romanlarda kimse ölü kalmaz demiştim değil mi?) hayata bakış açısı 180 derece değişir. Batman'in öğretilerini bir kenara koyar –ki aslında Batman'in ahlak koduyla ve disipliniyle her daim bir kimya sıkıntısı vardı– ve Gotham'ı kendi yöntemleriyle korumaya başlar. Buna silah kullanmak ve düşmanlarını öldürmek de dâhildir.

Oyundaysa Batman ailesiyle nispeten arası iyi bir Red Hood olacakmış ve hatta artık düşmanlarını öldürmekten vazgeçmiş. Oynanış videosunda gördüğümüz tabancalar da sanıyorum ki üst düzey teknolojiyle donatılmışlar ancak bayıltıcı özellikleri falan olmalı. Hoş yerseniz Batman de Arkham oyunlarında kimseyi öldürmüyor, milletin kafasını güm diye betona gömmek, arabayla ezmek falan insan öldürmeyen şeyler çünkü... Neyse.



Jason Todd oldukça ilginç bir karakterdir ve Batman: Under the Red Hood filminde müthiş işlenmişti. İzlemediyseniz kesinlikle bir şans verin derim.

KAHRAMANLAR



ROBIN

Tim Drake

Gotham Knights'ta Robin rolünde Tim Drake'i görüyoruz. Kendisi üçüncü Robin olmakla birlikte o da kahramanlık kariyerinin ilerleyen bölümlerinde Red Robin ismini alıyor, ama oyunumuzda düz Robin olacak. Kostümü ve tipiyle Batman'in öz evladı Damian Wayne'i andırsa da karakterimizin Tim Drake olduğu resmen duyuruldu. Zaten kılıçsız bir Damian da tuhaf olurdu.

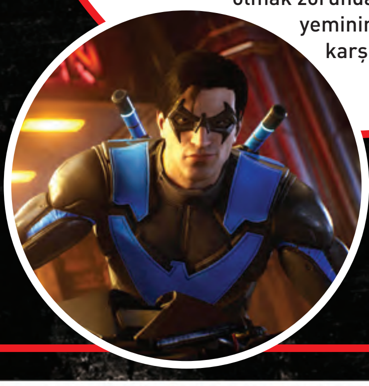
Batman ailesinin diğer üyeleri gibi o da usta bir dövüşçü ve güvenilir bir isim, aynı zamanda Batman'e en uzun süre katlanmayı başaran karakterlerden biri. Tim de Barbara gibi üstün zekâsıyla öne çıkıyor ve düşmanlarını çok iyi analiz edebiliyor.

NIGHTWING

Dick Grayson

Batman'in evladı gibi gördüğü Dick Grayson aynı zamanda Robin kostümünü sırtına geçiren ilk isim. O da anasını, babasını genç yaşta kaybetmiş bir isim. Aynı zamanda Bruce Wayne tedrisatından başarıyla geçmeyi başardığını da unutmamak gerekli. Uzun bir süre Batman'le sırt sırta dövüştükten sonra onunla bazı konularda büyük anlaşmazlıklar yaşayan Dick, kendi yolunu çizme kararı alıp Bludhaven'a taşınıyor. Robin kimliğini de geride bırakan kahramanımız Nightwing adıyla kötülere terör estiriyor.

Muhteşem bir dövüşçü, bir akrobat ve aynı zamanda doğuştan lider. Çizgi romanlarda birkaç defa Batman olmak zorunda da kalmıştı. Özellikle yeminini bozduğu anlarda karşısına çıkmamak lazım.



Batgirl'in oynanışı önceki oyunlardaki Batman'e hayli benzese de oldukça değişik hareketler de içeriyor.









Uyumayın arkadaşlar, Baykuşlar Divanı dediysek divan değil o, sandalye.

Bir diğer dikkat çeken detay da bazı yeteneklerin seviye atladıkça açılıyor olması ve yerden eşya toplayabiliyor olmamız. İşin içine biraz da toplamacılık eklenmiş ve bu her oyuncunun hoşuna giden bir detay olmayacak, orası kesin.

Bu oyun Batman: Arkham serisinin devamı mı?

Her ne kadar ilk bakışta öyle gibi dursa da, hayır değil. Ben de Warner Bros'un yalancısıyım sevgili Oyungezerler.

Gotham Knights'ın henüz daha başlarında Bruce'un veda mesajını alan kahramanlarımız Tim Drake'in Belfry isimli sığınağını merkez üssü belirliyor. Neticede Batcave patlayınca yeni bir üs kurmak şart.

Hikâyede Jim Gordon bir süre önce vefat etmiş ve o öldüğünden beri Batman ailesiyle Gotham Polis Departmanı'nın arası da pek iyi değil.

Bu dört kahramanımız da Batman'in boşluğunu doldurmaya ve Gotham'ı türlü türlü kötülükten korumaya çalışıyor işte. Ana hikâyenin detaylarına pek girmediler ancak Baykuşlar Divanı'nı ve son sahneyi görünce bolca Talon suikastçısı göreceğimizi tahmin etmek güç değil. Hatta Bruce Wayne de... Neyse, tamam yine tehlikeli (spoilerlı) sularda yüzüyoruz. Kısaca oyunun asıl kötüsü Baykuşlar Divanı olacak gibi gözüküyor.

Ne zaman, nerede?

Şimdi bir heves kıran olmak istemem ama ne yazık ki oyunun resmi bir çıkış tarihi yok. Warner Bros'un bizlerle paylaştığı tek şey *Gotham Knights*'ın 2021 yılında oyuncularla buluşacağı.

Bununla birlikte oyunu PC, PlayStation 5, Xbox Series X, PlayStation 4 ve Xbox One platformlarında oynayabileceğimiz kesinleşti. En azından eski nesil konsolları unutmamışlar. Bu arada PS4 ve Xbox One'ın çıkışı da sanki dün gibiydi, ne çabuk nesil atladık yahu?

TÜR: Aksiyon/RYO | **YAPIM:** WB Games Montréal | **DAĞITIM:** Warner Bros. | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2021

SUICIDE SQUAD: KILL THE JUSTICE LEAGUE

| ÖN İNCELEME |

Kafana King Shark kadar taş düşsün Rocksteady!

Yıllardır her E3 görmek isteyip, göremeyip, "bu sene de mi gol değil be Rocksteady?" diye ağladığımız gizemli DC oyunu nihayet gözler önüne serildi. Serildi serilmesine ama bu sefer de gördüğümüz için ağladık. Rocksteady'den ustalığını bir sonraki seviyeye taşıyacak bir tek kişilik senaryo tecrübesi beklerken 4 kişi co-op, patlamalı çatışmalı *Suicide Squad* oyunu çıktı karşımıza! Hayal kırıklığına uğramak için elbette çok erken ama suç bende mi şimdi? En son 2015'te *Arkham Knight* çıkardı bu adamlar ve 5 senenin ardından kalkıp bir oynanış videosu bile göstermediler! Böyle olunca hem sunumun kendisi, hem de konusu hayal kırıklığı yarattı çünkü oyun ta 2022'de geliyor. Daha 1,5-2 senesi var yani. Kızgınım, kırgınım, keserim seni Sefton Hill!

Gotham Knights'ın da 2 kişilik co-op oyunu olduğunu ve Warner Bros Interactive'in bir yayıncı olarak çok sınırlı sayıda oyun çıkardığını düşününce bana bir afakanlar basıyor arkadaşlar. Abi zaten repertuvarınız dar, neden kalkıp iki tane, ikisi de DC markası co-op oyunu çıkarırsınız ki? Avizelere tırmandım şu durumu görünce. Neyse bu yazı prematüre Oyunezer'e dönmeden ben oyuna döneyim.

Burası şimdi tam olarak neresi?

Ekibimiz dört kişi. Deadshot, Harley Quinn, King Shark ve Captain Boomerang'dan oluşuyor. Mekân Metropolis, zaman belirsiz. Ekibe Amanda Waller'dan öncelikli bir hedefi öldürmeleri yönünde emirler geliyor, söylenen koordinata doğru kese biçe, vura kıra ilerliyorlar. Ardından fragmanın sürpriz olmayan sürprizi geliyor: Superman'le karşılaşıp, hedeflerinin o olduğu fark ediyorlar. Burada bir parantez açıp, "umarım ekip bu kadardır da daha fazla karakter ekleneceği duyurusu gelmez" demek istiyorum. Böyle bir duyurunun





YAZI ONUR KAYA

gelmesi Square Enix'in *Avengers*'ından hallice bir oyun yaptıkları anlamına çıkacaktır çünkü ve sizi bilmem ama benim kalan üç kuruşluk hevesimi alır da götürür.

Oyunla ilgili paylaşılan ilk önemli detayımız şu: *Gotham Knights* acayip bir şekilde, konular uyuştuğu halde, nasıl *Arkham Knight*'ın devamı değilse, *Suicide Squad* da gariptir *Arkham* oyunlarıyla aynı evrende geçiyor. Hafızası keskin olanlarınız *Arkham City*'deki Deadshot'ın siyahi değil gayet beyaz tenli olduğunu hatırlayacaktır. Sitede haberini yaptığımızda birkaç arkadaşın söylediği üzere *Arkham* serisinin resmi çizgi romanlarında da Captain Boomerang ölmüş. Yani Rocksteady önceden kendi yaptıklarını da, DC'nin yazarlarının yaptıklarını da pek sallamamış, özgür takılmış. *Arkham* evreninde olması, bütün oyun Metropolis'te geçecekken ne gibi katkılar yapacak pek bilemiyorum o yüzden. Malum oyunun adında "*Kill The Justice League*" var, e kambersiz düğün, Batman'siz JL olmaz. Kalkıp *Arkham Knight*'ın sonundaki mevzulara rağmen oyuna Batman koyarlarsa nasıl olacak, veya o Justice League sahte, klon falan çıkarsa burun kıvırmayacak mıyız bilemiyorum. Resmî açıklama olmasa bile fragmanın ilk sahnesinde gemisini gördüğümüzden ana kötümüzün Brainiac olacağı çıkarımını yapıyorum. Akabinde de orada bir ters köşe olacağını umuyorum, çok değil 3 sene önce *Injustice 2*'de Netherrealm o topa girdi çünkü. Bu kadar yakın zamanda bir DC oyununda daha Brainiac'ın istilası senaryosu görmek istemem ben kendi adıma.

Tamam co-op ama ne tür bir co-op?

Oynanış kısmında da pek pek az bir bilgi var. En başta "patlamalı çatışmalı" dedim ya, onun sebebi oyunun silahlı çatışmalara ağırlık verecek olması. Yakın dövüş ve silahlar arasına geçiş yaparak ortalığı dağıtacağımız akıcı bir oynanış sunacak *Suicide Squad*. Tek olayımız etrafı güzel dağıtmak değil aynı zamanda çevrede havalı bir şekilde dolaşmak da olacak ama. Karakterlerimizin seyahat becerilerini fragmanda görüyoruz: Captain Boomerang bumeranglarını fırlattığı noktaya teleport olmasını sağlayan bir özelliğe sahip, Deadshot sayesinde üzerinde süzüldüğü düşmanları ateşe verebildiği bir jetpack sahibi. Harley Quinn bir yerlerden Grapnel Gun bulmuş ama kendini yukarı çekip peleriniyle süzülen Batman'in aksine bu kancayı Spider-Man'in ağlarına benzer bir şekilde, salınmak için kullanıyor. King Shark ne yapıyor pek belli olmuyor, herhalde güçlü bacakları (?) sayesinde Hulk gibi oradan oraya zıplıyor.

Şu adama karşı ne yapabilecekler merak etmedik desek yalan olur.





Suicide Squad'ın 4 kişilik co-op oyunu olduğu bilgisinin verilmesinden kelli karakterlerin kendi bölümlerini aralarında geçiş yaparak oynamayacağımızı biliyoruz. Sefton Hill'in söylediğine göre oyunu istersek tek başımıza da götürebileceğiz. Burada merak uyandıran nokta şu: Oyunda her karakterin kendi özellikleriyle baştan sona "yolu açabileceği" bölümler mi olacak, yoksa belli engelleri aşmak için karakterler arasında geçiş mi yapacağız? Benim tercihim ikinci tipte olması yönünde olur, LEGO oyunlarından biliyoruz ki epey eğlenceli oluyor. Tabii bu soruyu, oyunda *Arkham* oyunlarındaki gibi çizgisel kapalı mekân görevleri olacağını varsayarak soruyorum. Co-op diye komple açık haritada takılacaksak o iş yaş. Öte yandan bu olmayacak ve üzerine bir de kendi metroidvania formüllerini koruyacaklarsa, hatta Riddler bulmacalarının bir muadili olacaksa ve bunları çözmek için birden fazla ekip üyesi kullanmamız gerekecekse, işte o zaman heyecanlanırım.

Buradan yapımcılara sesleniyorum: utandır hadi bizi be Rocksteady! Heyecanlandır bizi!

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Rocksteady | **DAĞITIM:** Warner Bros | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022

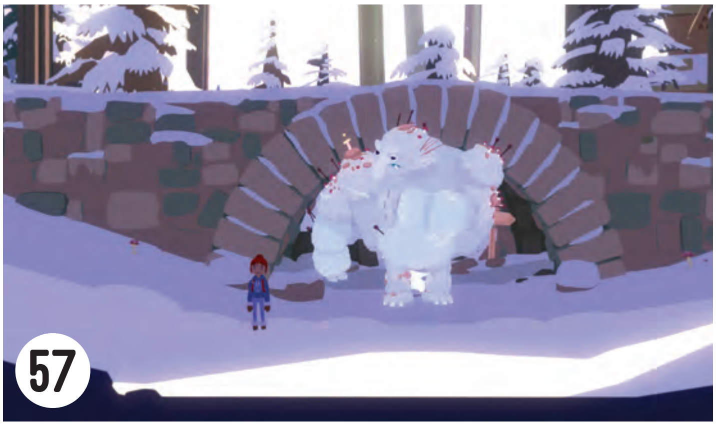
155

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Beyond a Steel Sky	8	70
Borderlands 3: Bounty of Blood (DLC)	6	77
Carrion	8+	75
Deadly Premonition 2	6	56
Death Stranding	8+	87
Devoverland Expo	7	-
F1 2020	9	88
Ghost of Tsushima	9	83
Marvel's Iron Man VR	6	73
Monster Hunter: World (Upd.)	-	-
Neon Abyss	7	80
Paper Mario: The Origami King	7+	79
Quarantine (GKN)	6	53
Rock of Ages III: Make & Break	6	72
Shieldwall (EE)	-	-
Superhot: Mind Control Delete	7+	78
Trackmania	7	75

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



57

İNCELEMELERDE BU AY



46







OGZ TAKIMI



ENGİN VURAL

Şimdi diyeceğim ki "yoğun bir ayın ardından..." ve sonra fark edeceğim ki tekrara düşüyorum, ben daha önce de böyle söylemiştim pek çok kez. Zaten hayat da tekrarlarla devam ediyor ve bu epey sıkıcı bir hal almaya başladı. Ama bir yandan da bu ayın yoğunluğu bambaşkaydı; tekrar zincirini böyle kırmak istemezdim açıkçası. Zaman zaman şöyle birkaç adım geriye gidip de karşı karşıya kaldığımız durumlara biraz öteden bakmak faydalı olabiliyor, bunu bir kez daha teyit ettiğim bir ay oldu. "Festina lente"yi anlamlandıran bir dönemden geçiyorum diyeyim, gerisini de sizin hayal gücünüze bırakmış olayım.

SAYILARLA

454
Steam istek listemdeki oyun sayısı. Kabul ediyorum, yine abartmışım.

44
Bu ay oyun oynamaya ayırabildiğim saatlerin sayısı.

5
Bu ay ustaca salvolarla savuşturduğum işlerin sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

PERSONA 5: JRYO'lara âşık olmamızın 1001 nedeni sayılacaksa, o maddelerin önemli bir kısmı da Persona'dan gelir hiç şüphesiz. Şu oyunu oynayıp da hayranı olmamak mümkün mü?

YAKUZA 6: Aslında bu serinin tamamını oynamak lazım, bunu fazlasıyla hak ediyor. Birkaç ay içerisinde bambaşka bir çehreyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor, öncesinde ilk göz ağrımız Kazuma Kiryu'ya bir şans verin.

FINAL FANTASY VII REMAKE: Yolunu gözlediğim oyunlardandı ama oynamak için bir süre daha geçmesi gerekti. Kavuştuğum gibi de beni mest etmeyi başardı, sıradaki için sabırsızlıkla bekliyorum.



MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Vay be, bu sayfaya ilk gelişimden beri geçen 10 ayda hayatım da hayallerim de güzel yönlerde şekillendi. Gerçi bu ay yaşadığım yoğunluğu uzun zamandır yaşamamıştım; yeni işim, mezun arkadaşların düğünleri, üniversite tercihleri, yeni Total War, Gamescom, bir de Corona kapmadan ufak sakin bir tatile de niyetlenince iki ayağım bir pabuca girdi. Neyse ki o yoğunluktan alnımın akıyla çıktım gibi görünüyor; artık dersler başlayana kadar 2 ay kafamı dinlemeyi ve 1 Eylül'de iyice şenlenecek strateji listemin keyfini çıkarmayı umuyorum.

SAYILARLA

3100
Kilometre cinsinden uzun yolda kat ettiğim mesafe.

0
Fall Guys'da kazandığım taç sayısı, beceremiyorum :/

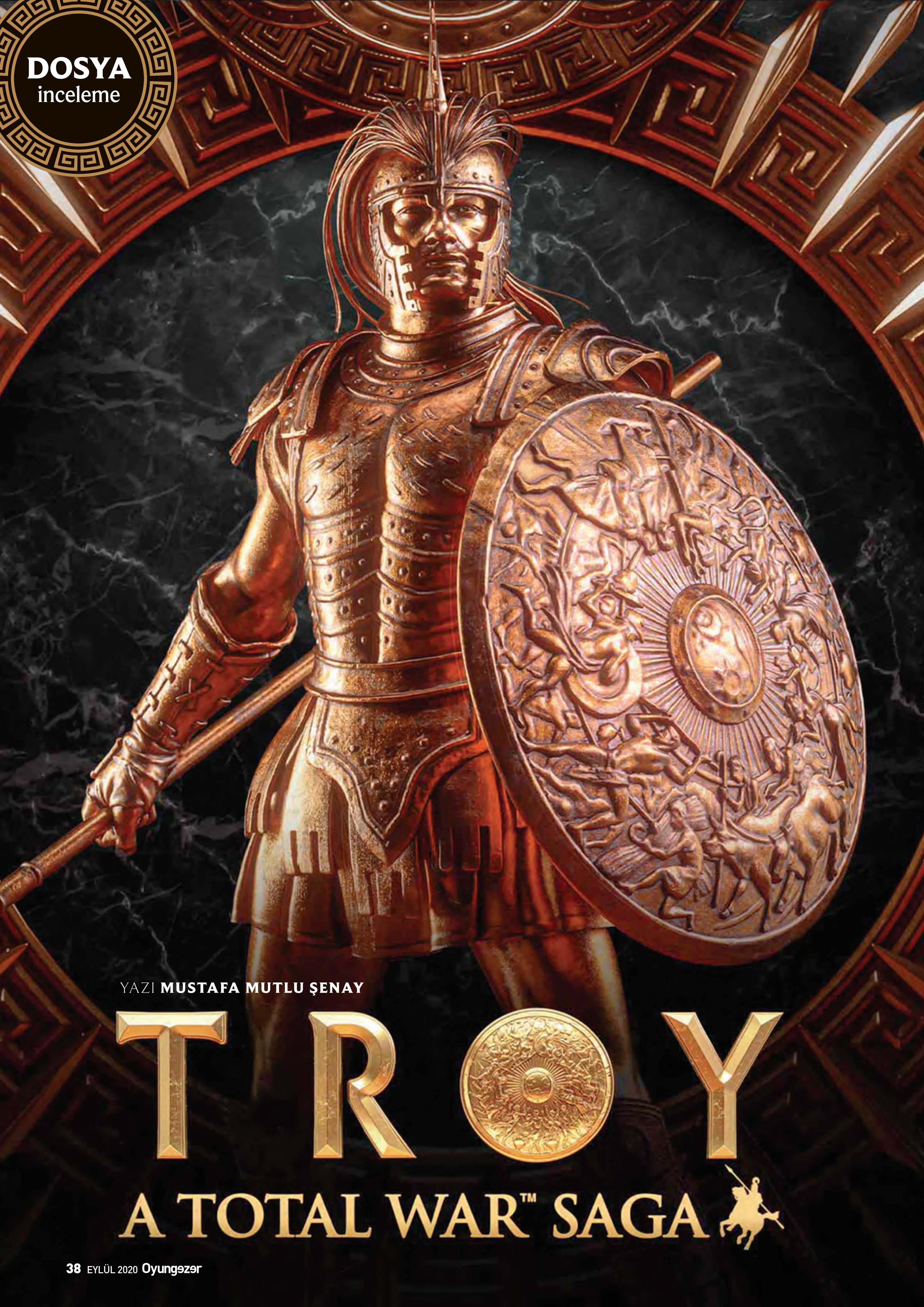
1686
İş için Excel'e girdiğim kayıt sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

WILDERMYTH: Oyuncuyu detaya boğmadan, sade geliştirme seçenekleri ve becerilerle de eğlenceli bir RYO yapılabileceğini gösteren harika bir bağımsız yapım.

WOLFENSTEIN II: İlk oyun kadar iyi olmadığı doğru olsa da eleştiriler sizi caydırmasın; hâlâ harika bir atmosfere, muhteşem bir hikâyeye ve taş gibi bir oynanışa sahip.

LITTLE NIGHTMARES: 2.5D bir oyunda korku ve gerilim nasıl sağlanır, psikoloji nasıl yıpratılır görmeye cesaretiniz varsa buyurun. Şahsen ben bir yerden sonra dayanamayıp kapattım.



YAZI **MUSTAFA MUTLU ŞENAY**

TROY
A TOTAL WAR™ SAGA

Olur da bir gün öykümü anlatırlarsa, desinler ki devlerle birlikte yürüdüm ben. İnsanlar kış buğdayı gibi yükselir ve düşer, ama bu isimler sonsuza kadar hatırlanır. Desinler ki atları ehlileştiren Hektor'un zamanında yaşadım ben. Desinler ki Aşil'le aynı çağı paylaştım.

Odisseus



İlyada'da asıl büyüleyici olan nedir; tanrılar ve eşsiz güçleri mi, mitolojik yaratıklar veya kadim kehanetler mi? Bence hepsinden daha eşsiz bir şeye sahip bu kitaplar; sayfaların arasından isimlerini haykıran, zamana meydan okuyan kahramanlara. Odisseus'un söylediği gibi, aradan geçen binlerce yıla rağmen hâlâ Hektor'u, Aşil'i, Ajax'ı ve Sarpedon'u hatırlıyor, onların destanını anlatıyoruz; kemikleri toza dönmüş olsa bile isimleri unutulmadı.

Tarihin en büyük kız meselesi

Hikâyeyi hepiniz bilirsiniz. Troya Prensi Paris, Sparta Kralı Menelaos'un karısı Helen'i kaçırınca tüm Yunanistan toplanıp Troya kapılarına dayanır. Tanrıların bile karşı karşıya geldiği bu savaşta 10 yıllık uzun bir kuşatmanın sonunda başarıya ulaşan Yunanlar şehri yerle bir edip Helen'i de alarak geri dönerler.

Tabii bu 10 yıl içinde sayısız asker, kahraman, prens, kral, kraliçe helak olur ve iki tarafta da büyük acılar yaşanır, hele Prens Hektor'un trajik ölümü bugün bile birçoklarını duygulandırır. Oysa Hektor komutasındaki Anadolu ordusunun Yunanları geri püskürttüğünü, üstüne denizi geçip Sparta'yı da yerle bir ettiğini görmek isterdim. Neyse ki bu sefer kalem bizim elimizde...

Homeros'un dünyası

Total War: Troy, zamanın eskitemediği bu destanı her detayıyla tekrar canlandıran, izleten ve oynatan yepyeni bir İlyada anlatısı aslında. Kahramanlar, tanrılar, şehirler, müzikler, ufukta görünen çizimler, keşfedilmemiş yerleri kapatan parşömen, hatta renk paleti ve arayüz... Oyunda gördüğünüz hemen her şey Homeros'un satırlarından çıkmış gibi hissettiriyor.

Sefer haritasının da geri kalır yanı yok; Ege'nin masmavi suları, martıların uçuştuğu gökyüzü, dağlar, nehirler, ovalar derken her detayıyla göz kamaştıran harika bir harita hazırlamışlar.

MOD DESTEĞİ

Oyunun 1 sene Epic Store'a özel olacağı duyurulunca kıyamet kopmuş, özellikle mod desteği konusunda büyük soru işaretleri oluşmuştu; çünkü Epic'te henüz Steam Atölye benzeri bir özellik yok. Ancak yapımcılar oyunun çıkışından birkaç ay sonra resmi mod desteğine kavuşacağını ve bu konuda Epic'le çalıştıklarını söyleyerek yüreğimize su serpti. Hatta Epic'in (bir süredir test aşamasında olduğunu bildiğimiz) kendi mod arayüzünün çıkış oyunlarından birinin Troy olması da mümkün gibi.

TROYALILAR



HEKTOR

Troya Prensi ve Troya ordularının korkusuz komutanı. Kardeşinin yaptığı hatayı ilk andan itibaren eleştirse de savaş meydanında vatanını savunmaktan bir an bile geri durmayan koca yürekli Hektor, şüphesiz İlyada'nın en sevilen karakterlerinden.

Hektor olarak bir yandan babanızın gözüne girip tahta layık olduğunuzu kanıtlamanız, bir yandan da gelecek savaşta sizi destekleyecek müttefikler edinmeniz gerekiyor. Fazla genişlemeden elinizdeki az ama öz bölgeyle yetindiğiniz, diplomasi ve savunma ağırlıklı bir oynanış için tavsiyedir.



PARIS

Aşkı uğruna küçük çaplı dünya savaşı başlatan, abisi kadar olmasa da halkını korumaya hevesli genç Troya Prensi. Yakın dövüşte maharetli olmasa da kendisi Ege'nin en iyi okçularından ve birim havuzunda da harika menzilli birimler var.

Seferi biraz zorlu; bir yandan abinizle Troya tahtı konusunda yarışmanız, diğer yandan da Paris'i Helen'e yakın tutmanız gerek. Yine de bu birliktelik hem yerleşim yerlerine hem de Paris'in ordusuna oldukça güzel bonuslar veriyor, ani seferlerle genişleyip yeni yerleşimleri hızla geliştirmeniz mümkün. →

O dönem var olduğu bilinen tüm önemli yerleşimler de eklenmiş, beklediğimden çok daha dolu ve büyük bir haritayla karşılaştığımı söylemeliyim. Ege denizinde büyüklü küçük neredeyse her adada en az 1 yerleşim olduğunu söylersem belki detay seviyesi kafanızda biraz canlanır.

Kesin ip var

Her ne kadar oyun Homeros'un anlatısını takip etse de bana sorarsanız gayet mantıklı bir hamle yaparak savaşı ve anlatıyı mümkün olduğunca gerçekçi şekilde ele almış. Bunun için de oyun tanıtıldığından beri kullandıkları bir kavram var: "Efsanenin arkasındaki gerçek". Kısaca anlatırsak mitolojide yer alan fantastik unsurlar ortaya çıkış sebepleri düşünülerek oyuna eklenmiş.

Örneğin üzengi henüz icat edilmediği için o dönemde at üstünde savaşmak yaygın değil, at arabaları kullanılıyor; dolayısıyla at üstünde savaşan insanların hikâyesi yayıldıkça sentorlara evrildikleri tahmin ediliyor, oyunda da sentorlar klasik bir süvari birliği. Benzer şekilde devler ve minotor gibi efsaneler normalden biraz daha iri ve güçlü, korkutucu giyinen insanlar olarak resmedilmiş. Tabii ki bunlar yine sadece belirli bölgelerden ve sınırlı sayıda yetiştirilebilen özel birimler, ancak savaşın kaderini değiştirecek fantastik üstünlükleri yok.

Warhammer'cılar yasta…

Tabii ki İlyada'nın önemli bir parçası olan Olimposlular da bu yaklaşımdan nasibini almış. Oyunda tanrıların doğrudan bir müdahalesi bulunmuyor; savaş alanına inip yıldırımlar çakmak, öldüreceğiniz adamı buluta saklayıp kaçırmak gibi yaramazlıklar yapmıyorlar.

Onun yerine ibadet sistemi getirilmiş; bu sistemde adak adayarak ve tapınaklar inşa ederek istediğimiz tanrılarla olan ilişkimizi geliştirebiliyor ve gerek sefer haritasında, gerek de savaş alanında onların sağladığı bonuslardan faydalanabiliyoruz. Ayrıca anlık telaşlar için Dua edip kısa süreli etkilere sahip olma şansınız da var. Tanrısal gücün gerçekçiliğe zarar vermeden pasif etkilerle işlenmesi oyuna cuk diye oturmuş.

İsimleri unutulmayanlar

Gelelim hem destanın, hem de oyunun asıl merkezini oluşturan; çağların ardından isimleri yankılanan efsanevi kahramanlarımıza. *Troy* başlı başına karakter odaklı bir oyun, öyle ki ilk kez bir *Total War* oyununda gerçek anlamda ulusu değil de karakteri seçtiğimi, onu yönettiğimi hissettim, bunun da birkaç sebebi var.

İlk olarak her karakterin 2 adet özel mekaniği bulunuyor ve bunların hepsi oynanışa büyük etkisi olan, dolayısıyla oyun stilinizi belirleyen unsurlar. Üstelik bunlar destana uygun şekilde,



Tanıdık gelse de içinde bambaşka bir dünya var.

özenle belirlenmiş. Örneğin Hektor'la oynarken bir yandan Troya tahtı için babanızın gözüne girmekle, bir yandan da Troya'nın savunulması için müttefik toplanmakla uğraşıyorsunuz. Aşil olaraksa şanınızı korumak için ünlü savaşçıları yenmeniz, duygu durumunuzu kontrol altında tutmanız gerek.

Buna ek olarak her karakter için destandaki olaylara atıfta bulunan belli Epik Misyonlar var; bunlar sizi sınırlandırmasa da tamamlamanız halinde hem karakteriniz hem de ulusunuz için önemli bonuslar sağlıyor, dolayısıyla seferiniz için kabaca bir yol gösteriyorlar. Böylece her karakterde maceranız farklı gelişiyor. Oyunun karakter odaklı olacağını biliyordum ama doğrusu bunun bu kadar iyi kotarılmasını beklemiyordum. Ayrıca bu farklar sadece sefer haritasında değil, savaş meydanlarında da görülebiliyor. Tabii bunda piyade ağırlıklı yeni birlik havuzunun etkisi büyük.

Atsız ve atlısız bir dünya

Yukarıda da anlattığım gibi bu dünyada süvari birlikleri yok denecek kadar nadir, dolayısıyla orduların ağırlık merkezi ve savaşların yıldızları artık piyadeler. Ama içiniz rahat olsun, bırakın tekdüzeliği, farklı piyade tipleri sayesinde savaşlar oldukça hareketli ve eğlenceli geçiyor.

Artık tek bir sınıfta toplanmak yerine piyadeler açık sınırlarla Ağır - Orta - Hafif şeklinde ayrılmış. Anlaşılacağı üzere zırh azaldıkça hız artıyor ve her birinin savaş alanında farklı görevleri var; ağır birimler pozisyonlarını savunmakta başarılıyken hafif birimlerle düşmanı sarıp moral olarak çökertebilirsiniz. Savaş alanlarına eklenen çamurlu arazileri ve otlakları da hesaba katınca bu farklara dikkat etmek şart, yoksa çamura saplanmış ağır piyade birimleriniz vur kaç yapılarak kolayca eritilebilir.

Aşil'in Myrmidonları, Hektor'un Seçilmişleri

İşte piyade tiplerinin karakterlerle etkileştiği nokta da burası; çünkü her karakterde farklı tipte piyade ve menzilli birimleri öne çıkıyor. Örneğin Hektor, ağır piyade odaklı birim havuzuyla savunma odaklı, klasik *Total War* taktiklerine elverişli bir karakter.

Doğrusu ben de senelerdir aynı taktikle (piyadeleri öne diz, menzillileri arkada koru, süvariyle çevir) oynayan bir strateji oyuncusu olduğum için Hektor seferimde bu farklara dikkat etmemiştim. Aşil'le sefere başladığımdaysa elim ayağım birbirine dolandı, zira Aşil tamamen hafif ve orta piyade ağırlıklı bir havuza sahip; dolayısıyla hareketli ve atak oynamanız, savaş sırasında aktif olmanız gerekiyor.







Tanrıların müdahalesi olmadan da düellolar destansı geçiyor.



AENEAS

Afrodit'in oğlu, Dardania Kralı. Tanrılar tarafından pek sevilmiş, Yunanlıları destekleyen Poseidon bile ölmesini istemediği için Aşil'in elinden kurtarmıştır. Troya'yı savaşın son gününe kadar savunmuş, ama şehrin düştüğünü anlayınca kaçmış ve efsaneye göre İtalya'ya gidip Roma'yı kurmuştur.

Kendisi kehanet baktırarak tanrılardan görev alıp lütuf kazanma şansına sahip, ayrıca ölülerle konuşup çeşitli bonuslar kazanabiliyor. Anlayacağınız biraz mistik bir arkadaş. Tanrılarla iç içe ve biraz tanrıların keyfine göre ilerleyen (savaş açma görevi de verebiliyorlar) eğlenceli bir sefer sunuyor.



SARPEDON

Zeus'un oğlu ve en sevdiği ölümlü, Işık Ülkesi Likya'nın kralı. Kendisi en iyi askerleriyle ta Xanthos'dan (Kaş) kalkıp Yunanlılara karşı Troya'yı savunmaya gitmiş, kahramanca en ön safta liderlik etmiş, üstüne bir de Hektor'a atar yapmış, ders vermiştir.

Sadece Sarpedon'un erişebildiği özel kaynakları toplayarak harika bonuslar edinmeniz mümkün. Üstelik diğer ulusların üzerinde nüfuz biriktirip ticaretlerine müdahil olma, değerli kaynaklarını alma şansınız da var. Güney sahillerinde yayılıp geniş bir imparatorluk kurmak için ideal.

DANAANLAR



AŞİL

Deniz tanrıçası Thetis'in oğlu, Myrmidonlar'ın komutanı. Dünyanın en kudretli savaşçısı olduğu söylenir; ama aynı zamanda hisli bir savaşçıdır, öldürdüğü düşmanları için bile yas tutar, kederlenir. İsminin kökündeki "akhos" da "keder" anlamına gelir.

Aşil'le oynarken şanınızı koruyarak çeşitli bonuslar elde etmek için ünlü savaşçıları bulup mağlup etmeniz gerek, dolayısıyla saldırgan ve savaş odaklı bir tarza uygun. Tabii bir yandan da Aşil'in duygu durumunu kontrol etmelisiniz, farklı duygularının belirgin avantaj ve dezavantajları var.



AGAMEMNON

Tüm Yunanistan'ı haraca bağlayan Miken Kralı, Menelaos'un abisi ve birleşik Yunan ordusunun kumandanı. Troya'yı yok etmeyi kafaya takmış, hükmetme delisi bir lider ve özel mekanikleri de buna hizmet ediyor.

Komutanlarınıza çeşitli rütbeler verebilir ve isteğinize uygun bonuslar sağlayabilirsiniz. Asıl öne çıkan özelliğiyse diğer ulusları vasallaştırarak düzenli vergi alabilmesi. Anlık ödemeler de talep edebilirsiniz ancak bunu yaparken vasalları da çok kızdırmamanız gerek. Savaşla yoğrulan geniş bir imparatorluk kurmak isteyenlere uygun. →

Menzilli birim tercihleriniz de yine karaktere göre fark edecektir ama genelde Troyalıların okçuları, Yunanların ise sapancıları avantajlı durumda. Bu arada süvari az diye tedbiri elden bırakmamakta fayda var, özellikle son turlarda savaş arabaları muharebe alanını domine edip piyadelerinize zor anlar yaşatabiliyor.

At mı var kapıda?

Oyun ana tema olarak 10 yıl süren uzun bir kuşatmayı ele alınca, insanın bu konuda beklentisi de biraz yüksek oluyor. Tabii hakkını verelim, Troya'yı kuşatmak da savunmak da hayli eğlenceli. Truva Atı efsanesi 3 farklı şekilde oyuna yansıtılmış; zaman zaman Troya surlarını yıkan depremler (ki tarihçiler tarafından en çok destek gören teoridir), at başlı kuşatma kuleleri ve de hediye olarak şehre sokup saldırı sırasında içindeki birimleri kullanabileceğiniz gemiler.

Yine de aynı özen sıradan kuşatmalar için gösterilmiş değil; haritalar oldukça güzel, hatta bu sayede küçük yerleşim mücadelelerinin eğlenceli geçtiğini söyleyebilirim, ama duvarı olan büyük yerleşimlere saldırırken uzun süre tek seçeneğiniz koçbaşı oluyor. At başlı kuleleri açmak içinse teknoloji ağacında bir hayli ilerlemek gerek.

Kereste savaşları

Oyunun oldukça sade, teknolojik gelişimden çok ekonomik kaynaklara odaklanan bir gelişim ağacı var. Zaten teknoloji ağacı yerine "Kraliyet Fermanı" adıyla sunulmuş. İyi de olmuş, sonuçta o dönemde geliştirecek bir teknoloji yok. Ekonomiyse bu oyunla tamamen değiştirilmiş durumda. Bugüne kadarki tüm *Total War* oyunlarının aksine tek tip paranın yerine bu sefer 5 çeşit kaynak var.

Tüm küçük yerleşimlerin aralarından birini ürettiği 5 kaynaktan Gıda ile Tunç asker üretimi ve maaşları, Taş ve Kereste inşaat, Altın ise özel birim ve binalar için kullanılıyor. Genel anlamda sistem seriye çok güzel oturmuş ancak ufak den-





Düşmanını bekleyen Troya.





ODISSEUS

Tatlı dilli İthaka Kralı Odisseus. Savaşa gönülsüz gelmesine rağmen Yunanlara en çaresiz anlarında çıkış yolu göstermiş, Truva Atı'nı akıl edip zaferi hazırlamış ve sırf geri dönüş macerası bile koca destan olmuştur.

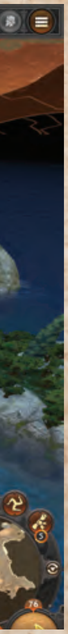
Kurnazlığıyla ünlü Odisseus, yabancı şehirlere gizli üsler kurarak düşman bölgelerinde bile asker yetiştirme şansına sahip. Denizcilik maharetine uygun olarak da özel liman binaları ve kıyı yerleşimlerinde özel avantajları var. Ajanları ve diplomasiyi dikkatli kullanıp titiz planlarla oynamayı göze alanlar için oyunun en eğlenceli karakterlerinden.



MENELAOS

Güzelliğiyle savaş çıkaran Helen'in kocası, Sparta Kralı, Agamemnon'un kardeşi. Paris Helen'i kaçırdığında intikam ateşiyle Yunanlıları savaşa çağıran da kendisi. Ayrıca savaşın sonunda muradına ermiş, Helen'i de alıp geri dönmüştür.

Hırslı Menelaos, haritanın her yerinde müttefiklerinin erişiminde olan birlikleri (fazladan masraf ve süreyle) yetiştirme ve menzilinde olan yıkık yerleşimlere ordu göndermeden yeni koloni kurma şansına sahip. Dolayısıyla hızla genişleme ve uzak bölgelere yayılma şansı var. Görece basit mekanikleriyle başlangıç için ideal.







Efsanevi Sentorlar.

ge sorunları var, özellikle ilk 20-30 turda şehirlerinizi geliştirirken kereste gereksinimi nedeniyle bol bol ticaret yapmanız gerekiyor.

Ticaret demişken...

Kabul etmek gerek ki yapay zekâ hiçbir zaman *Total War* serisinin güçlü bir tarafı olmadı ve *Troy*'da da pek parlak değil, ancak ben absürt ticaret teklifleri dışında çok canımı sıkan bir durumla karşılaşmadım. En azından savunmasız bıraktığınız yerleşimlere saldırdıkları için sürekli temkinli hareket etmeniz gerekiyor. Belki kendi karakterlerini biraz daha geliştirse iyi olabilir zira 27. seviye Hektor ile 5. seviye Aşil'in mücadelesi pek de destansı olmuyor.

Yine de yapımcıların bu sorunu dengelemek için uğraştığı belli, özellikle yeni eklenen Hasım sistemi ilerleyen turlarda eğlenceli bir mücadele sağlıyor. *Shogun 2*'deki Realm Divide benzeri bu sistemle belli bir seviyeyi geçtiğinizde oyun rakip uluslardan birini hasmınız olarak belirliyor ve bu ulusla aranızda barış seçeneğinin olmadığı, düşman şehirlere barışçıl işgal bile yapamadığınız, bolca yakıp yıkmalı, ölümüne bir savaşa giriyorsunuz. Doğal olarak bu süreçte karşı ulusun odağı da sizi yok etmek oluyor.

A Total War Saga...

Rahatça söylenebilir ki Creative Assembly Sofia, hem Troy isminin altından kalkmayı, hem de *Saga* serisinin geleceğini garantiye almayı başarmış durumda. Karşımızda hem buram buram İlyada kokan, hem de hayranlar tarafından çokça istenen Bronz Çağı döneminin hakkını veren sapasağlam bir yapım var. *Warhammer* serisine uzaktan bakan, Akdeniz merkezli tarihsel oyunları özleyen ve de *Rome 2*'nin suyunu sıkıp çıkarmış eski kafa *Total War* oyuncuları adına Creative Assembly'e teşekkür ediyor, *Medieval 3*'ün yollarını gözleyerek bu incelemeyi bitiriyorum.

+

- Atmosfer her noktada muhteşem yansıtılmış
- Dolu dolu İlyada; Hektor, Aşil ve niceleri
- Haritalar büyüleyici
- Karakterlere özel mekanikler
- Yeni ibadet ve kaynak sistemleri
- Piyade ağırlıklı birim havuzu seriye yeni bir tat katmış
- Harika performans ve optimizasyon
- Ufak hatalar dışında Türkçe çeviri başarılı

–

- Kuşatmalar daha detaylı olabilirdi
- Ekonomide ufak denge sorunları
- Daha fazla ara video çok yakışırdı
- Bazı kronik yapay zekâ problemleri

8+

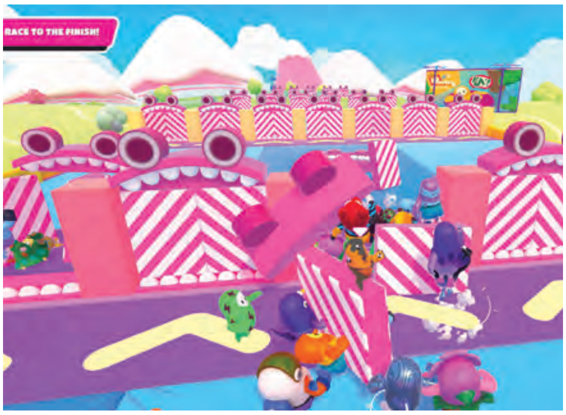


Son Karar

Adının yanındaki "Saga" sizi aldatmasın; ayakları yere basan sapasağlam bir Total War oyunu var karşımızda.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 215 TL (Epic) | **DAHASI İÇİN:** totalwar.fandom.com





Kalabalıklardan kaçınmak doğru bir strateji olsa da geride kalmak yarışı kaybetmenize neden olabiliyor.

FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT

Bu oyuna da düşülmez ya!

ALİ SEZGİN

Kolay sinirlenen bir insan değilim, o yüzden bir olay veya durum beni kızdırdığında, bunu neden ve nasıl başardığını bolca düşünürüm. *Fall Guys* bu yüzden benim için tam bir muamma oldu. Ben ki bir Budist rahiple sakinlik müsabakasına girse kazanacak o sakin ruhlu insan olarak *Fall Guys* gibi bir oyunda nasıl bu kadar sinirleniyorum? Bu da belli ki dünyanın gerçek şekli veya gizli örgütlerin neden çok iyi gizlenemedikleri gibi cevabı olmayan sorulardan biri. Bildiğim tek şey varsa o da o köprüyü kapatıp geçmeme izin vermeyen karaktersiz "Fallguy8709" elime geçerse onu eşek sudan gelene kadar sürecek uzunca bir dayağın beklediği.

Fall Guys pek çoğunuz için "Bu benim aklıma gelmişti!" veya "Nasıl oldu da bunu düşünemedim?" diyeceği tarzda bir oyun olacak. Çünkü o milyon dolarlık projelere kıyasla çok daha basit duruyor. Topu topu 60 oyuncu son derece sade bölümlerde, rakiplerinden önce bitiş çizgisine ulaşmaya veya dayanıklılığa bağlı yarışmalarda ayakta kalan tarafta olmaya çalışıyor. Tabii tuzak ve engeller eşliğinde.

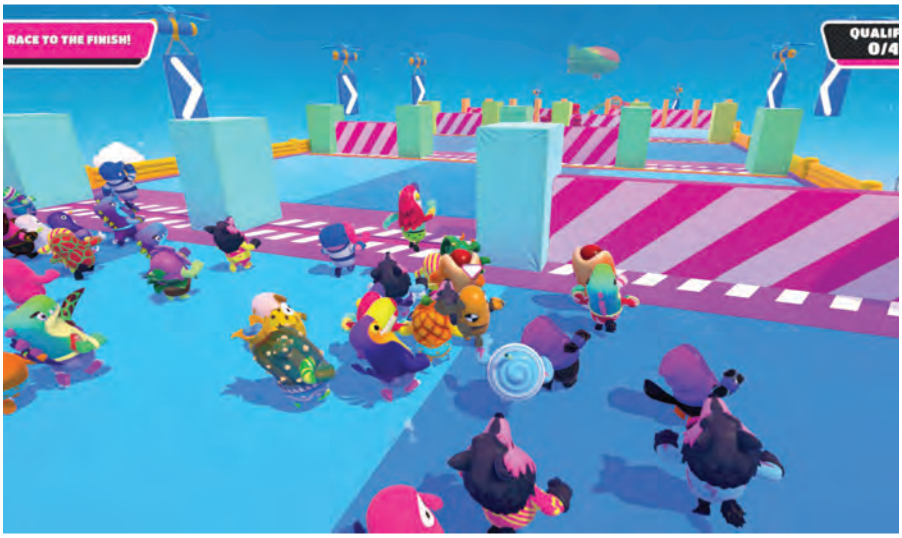
Nereye koşuyorsunuz?

Oyunun teması son derece basit ve oynaması da çok kolay. Şu an gerek Twitch'de gerekse de oyuncular arasında bu kadar tutmasının sebebi de bu olsa gerek. *Fall Guys* 60 oyuncunun yönettiği bezelye adamları karşı karşıya getiriyor ve en sonunda tek bir kazanan kalana kadar ardı ardına mini oyunlar gelmeye devam ediyor. Bu oyunların bazıları bitiş çizgisine ulaşmaya dayalı yarış temalı bölümlerken, aynı zamanda son ayakta kalan kim olacak kafasında zorlaşan platform ve zıplamaya dayalı arenalar ve ne yazık ki takım oyunları da var. Takım oyunlarından ne kadar nefret ettiğimi anlatmak için bu sayfaların yeterli olacağını sanmıyorum ama Mediatonic bir şekilde en aptal oyuncuları benim bulunduğum takıma toplayacak bir algoritma yazmayı başarmış. Beni sabote etmek için harcadıkları eforu başka konularda harcasalar belki de dünya barışını getirebilirlerdi.

Oyunda şu an 35 bölüm var ki bu ilk sezon için fazlasıyla yeterli ama bir kısmı yarış ve bir kısmı da büyük ödül olan taç mücadelesi olarak farklı kategorilere ayrılmış bu bölümlerde tekrarın önüne geçmek bir süre sonra elbette ki mümkün olmuyor. İlk sezon ibaresini kullandım çünkü oyun şu yaşayan ve yıllar içinde gelişen ürünlerden biri olacak.

Fall Guys'da kazanınca elde ettiğiniz taçlar aslında bir para birimi olarak da çalışıyor. Sadece taçlarla alınabilen özel kostümlerin yanı sıra, düz puanlarla sıradan kostümlere de ulaşmak mümkün. Bir de elbette sezon biletleri var. İlk sezon bileti bedava olarak bütün oyunculara eklenmiş olsa da bundan sonraki sezonların daha farklı olacağı belli. Yani oyunda kazanmak ve puan toplamak benzer battle royale oyunlarındaki gibi bir hedef sayılmaz. *Fall Guys*'ın size sunduğu asıl ve gizli olan amaç, puan ve taçlarla zor bulunan kostümlere sahip olmak.

Fall Guys'da yarışılan bölümlerin tasarımları öyle dahiyane sayılmaz. Hemen hemen herkesin aklına gelebilecek ebelemece veya yumurta toplamaya dayalı bölümler mevcut. Belki de işin deha kısmı burada saklıdır. Zira oyunlar öyle net ve basit ki, hayatında eline ilk defa oyun kolu alan sıradan bir vatandaş bile ne yapabileceğini





anlıyor. Fall Guy'ların öyle aman aman özellikleri yok. Koşuyor, zıplıyor ve kendilerini ileri doğru fırlatabiliyorlar. Herhangi bir oyuncunun alışıp öğrenmesi aşağı yukarı 3-4 dakika sürmüyor bile. Oyunu bu kadar eğlenceli yapan kısım da bu, oyun tamamen fizikler üzerinden yürüyor ve olabilecek çoğu kaza da ne yazık ki oyuncunun lehine olmuyor. Tam kritik bir zıplama yapacakken bana çarpıp haritadan düşmeme neden olan oyuncular mı istersiniz yoksa hasımlarıma çarparak onları yanlışlıkla bitiş çizgisine fırlatan tuzaklar mı istersiniz, neredeyse her şey var. Diğer fasulye adamlarla etkileşimimizse son derece sınırlı. Onları tutup itmek veya çekmek mümkün olsa da bunu yapmak sizin de geride kalmanıza neden olabiliyor.

Genel olarak baktığımızda saçma fizikleri, iyi düşünülmemiş yarışmalarıyla *Fall Guys* fazlasıyla kusurlu bir oyun. Mükemmel olması da gerekmiyor çünkü oyunda yaşanan saçmalıklar ve 60 oyuncunun zaman zaman bölümleri oynanamaz hale getirmesi bile onu farklı bir yere taşıyor. Örnek vermem gerekirse bölümü bitirmek için oyuncuların kolektif zekâlarını kullanmalarını gerektiren tahterevalli bölümleri normalde en kolay olması gereken bölümler. Bir oyuncu bir tarafa giderken, diğer oyuncunun da ters tarafa gitmesi lazım ki iki taraf da sonuca ulaşabilsin. Lakin 60 oyuncudan 50 tanesi tek bir tarafta durup denge ve fizik kanunlarını görmezden gelmeyi tercih edince ortaya neredeyse bitmeyen bir yarış çıkıyor. Burada özellikle bu aptallar yüzünden ölmek gerçekten insanın sinirine dokunuyor, yalan söyleyemem. Bir de madalyonun diğer yüzü var ama. Biraz öne geçip, bu salak insanlara rağmen kazanmak da muazzam bir tatmin duygusu veriyor. Bölümü bitirdikten sonra geride olanların bir tahterevalli cehenneminde umutsuzca çırpınışlarını izlemek nasıl güzel anlatamam.

O son adamı itmeyecektin

Fall Guys'la ilgili tek sıkıntım yapımcıların bir arada oynayan arkadaş grupları için fazla içerik sunamıyor oluşu. Evet, oyunda takım oyunları var ama nihai olarak oyunu tek bir kişi kazanabiliyor. Ekip olarak kazanmanın mümkün olduğu ve başka takımlara karşı yarışılan bir oyun modu olsaydı harika olacağını düşünüyorum. Şu an toplu olarak yaptığımız *Fall Guys* seansları, herkes kendi derdinde olduğu için o kadar da eğlenceli ve etkileşimli olmuyor.

Elbette *Fall Guys* yaşayan bir oyun ve uzun süre hayatta kalmasının tek yolu sürekli olarak güncel ve gündemde kalması olacak. Bunun için yeni sezon biletleri, haritalar ve elbette ki farklı oyun modları olmazsa olmaz diye düşünüyorum. Şu haliyle *Fall Guys* fazlasıyla eğlenceli ancak içeriği kıt bir oyun. Yaratıcı ekip popülerliğini kaybetmeden oyunu güncellemeyi sürdürse ne tarz bir canavara dönüşeceğini hayal bile edemiyorum. Elbette bunun garantisi yok. O yüzden *Fall Guys*'ı oynamak için en iyi zamanın sunucuların dolup taştığı, oyunu oynamak için hevesli bolca arkadaş bulabileceğiniz bu canım cicim ayları olacağını düşünüyorum. Umarım *Fall Guys* büyümeye devam eder çünkü oyun dünyasının toplu, tüfekli, şiddet içeren oyunlara ek olarak böyle aşırı sevimli ve eğlendirici / sinir bozucu yapımlara da ihtiyacı var.

Neden fps limiti var?

Fall Guys'da neden kare akış limiti olduğunun net bir cevabı yok. Lakin bu limiti kaldırmak son derece basit. Normalde oyunlarda kare akış hızını sınırlayan Vsync özelliği bu oyunda nedense ters işliyor. Yani tek yapmanız gereken Vsync'i açmak olacak. Bu şekilde 60 fps üstü akıcılıkla Fall Guys oynayabilirsiniz.

Hangi sistemde oynayalım?

Fall Guys'ın Temmuz ayı için PS PLUS'da ücretsiz olarak verilmesi, hem PC hem de konsol sahibi pek çok oyuncunun kafasını karıştırdı. Bir yanda ekran başında rahat bir koltuğa uzanıp oynamak varken diğer taraftaysa güçlü bir PC'nin rahatlığı ve yüksek akıcılığı duruyor çünkü. Şahsi deneyimlerinden bahsetmem gerekirse oyunun Playstation sürümünde komutlarda yaşanan hafif bir gecikme var. Oyunu PC'de oynayınca bu daha iyi belli oluyor. Playstation'da atlamak için tuşa biraz daha erken basarken, PC'de karakterin komutları anında yerine getirdiğini göreceksiniz.



Ezber platformlarında hafızanıza güvenmiyorsanız benim gibi diğer oyuncuları takip edebilirsiniz. Biraz riskli olsa da nadiren yanılıyorlar.

+

- Saçma derecede eğlendirici
- Fizikler sayesinde hep farklı bir deneyim oluşuyor
- Alınması gereken bolca kostüm ve içerik

−

- Sinir bozucu çok element var
- 35 bölüm sayısı uzun vadede yeterli olmayacak

8



Son Karar

Fall Guys doğru destek ve ilgiyle kısa sürede yeni Fortnite'a dönüşebilir. Yeter ki yapımcılar güncellemeleri bol tutsun.

TÜR: Platform / Battle Royale | **YAPIM:** Mediatonic | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 30 TL (Steam), 86 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** twitter.com/fallguysgame







Işıkta duranı köpek bile ısırmazmış, di mi cici köpecik?

CREAKS

Yatağımın altında canavar var anne!

ESER GÜVEN

Küçükken hepimizin canavarları vardı, çünkü karanlık öyle bir güce sahiptir. Bir ağaç dalı, cılız kollarını seni yakalamak için uzatan bir yaratık olur; bir vazo çiçek sen uyuyunca üzerine süzülmeyi bekleyen bir avuç yılan. Mesela benim kalorifer borularının arasında çıkan yeşil bir yaratığım vardı, boruların arasında kalan kısımdaki boya lekesi geceleri üzerime saldırmaya hazırlanan kötü bir şeye dönüşürdü.

Creaks'in teması da bu; ışıksızlık kötüdür, ışıksızlık insana hayal gördürür, ışıksızlık elbise askısının canavar, komodinin köpek, dekoratif kürelerin denizanası, su borularının fil hortumuna dönüşmesini sağlar. Işık iyidir, candır.

Machinarium, Chuchel ve Samorost'un yapımcılarından

Creaks müthiş bir yaratıcılığa ve birbirinden süper oyunlara sahip Amanita Studios'un en yeni oyunu ve aynı zamanda stüdyonun önceki oyunlarından çok ama çok farklı bir oyun. Bir kere bu bir macera oyunu değil, tek bir mekaniğe bağlı bir bulmaca oyunu. İkincisi, oyunda hiçbir komedi öğesi yok. Hadi tek ekranda geçen bulmaca yapısını *Chuchel*'de de görmüştük ama ilk defa bu kadar ciddi bir ton görüyorum Amanita'dan.

Tek bir mekanik dedim, oyundaki tüm amacınız içinde bulunduğunuz ekranda ışığın da yardımıyla, karşılaştığınız canavarların hareketlerinize verdiği tepkiyi de göz önüne alarak çıkışa ulaşmak. Bunu kimi zaman köpekleri komodine dönüştürüp üzerlerine tırmanarak, kimi zaman sizin hareketlerinizin tam tersini yapan gölge yaratıkların kapıları açmasını sağlatarak gerçekleştiriyorsunuz.

İlk başlarda kolay başlayan bulmacalar gitgide içinde daha fazla yaratık, daha çok ışık, daha çok merdiven olan bulmacalara evriliyor ve oyunun sonlarına doğru gerçekten kafa kaşırtan bulmaca ekranlarıyla karşılaşıyorsunuz. Bu noktada şunu söylemem lazım ki oyunun zorluk eğrisi mükemmel. Bir zor, bir kolay değil; çok düzenli bir zorluk artışı var ve hiçbir zaman sizi boğmuyor.

Bir ışık görüyorum

Grafikler yine bir Amanita alamet-i farikası olarak inanılmaz derecede orijinal ve kendine has. Sahnelerdeki detaylar, karakter ve yaratık tasarımları, 'toplanabilir' olarak oda oda dolaştığımız şatoda karşımıza çıkan tabloların yine oyunun grafiklerinden farklı bir tarza sahip görselleri dört dörtlük. Özellikle bu tabloların mekanik olanlarındaki mini oyunlar da oyunun tekdüze olmasını engellemiş ve bulmacalar arasında adeta bir nefes alma fırsatı sunmuş.

Biliyorum hikâyeye hiç değinmedim ve değinmeyeceğim de. Sonuçta Amanita oyunları zaten sizi sıfır bilgiyle oyuna atıp, hikâyeyi de çoğunlukla sizin yorumunuza bırakır. Siz de yaklaşık 10 saatlik bir maceranın sonunda şatonun üst katına, odanıza doğru geri dönüş yolculuğuna başladığınızda hikâyeyi kafanızda birleştirmeye çalışır halde bulacaksınız kendinizi.

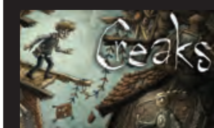
+

- Grafik tarzı
- Bulmaca yapısı sıkmıyor ve zorlamayı başarıyor
- Ses tasarımı ve müzikler
- Karakterler süper orijinal ve renkli
- Özellikle mekanik tablolar eğlenceli

−

- Önceki oyunlara kıyasla çok pahalı
- Etkileşimin son derece kısıtlı olması yazık olmuş
- Bulmacaların alternatif çözümleri yok

8+



Son Karar

Amanita Design alıştığımız komedi rutininden çıkarak farklı temaları da ne kadar başarılı işleyebileceğini göstermiş.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM / DAĞITIM:** Amanita Design | **DİJİTAL İNDİRME:** 80 TL (Steam), 90 TL (PSN, XBL), 20 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-155-creaks

DARK NIGHTS WITH POE AND MUNRO

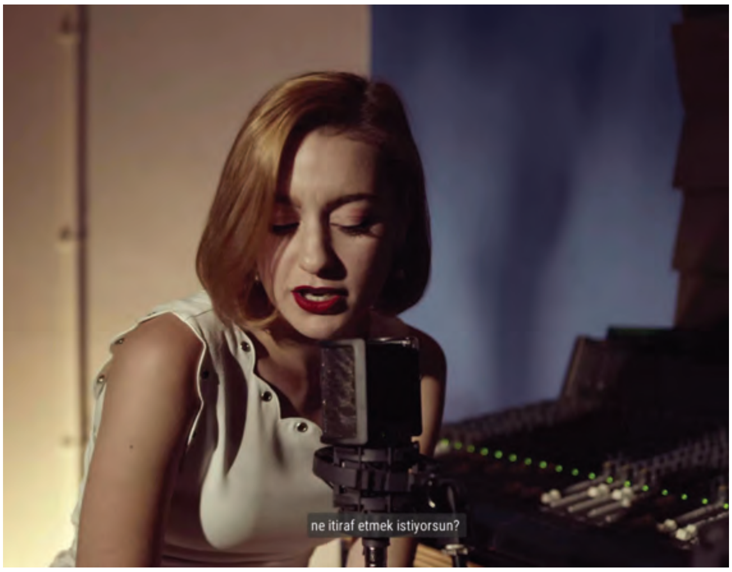
Gece vakti anormallikleri

İHSAN C. ASMAN

Poe: İyi akşamlar şirin kasabamız August'un tatlı ve sadık dinleyicileri! Evet, bu geceki konumuz FMV yani "Full Motion Video" oyunları ve haliyle bizim son oyunumuz! Önce bir söyleyin bakalım, sever misiniz bu türü? Hmm eğer yanıtınız evetse (yani sonuçta kim FMV sevmez ki?), o zaman biraz daha spesifikleşeyim: *The Shapeshifting Detective*? Bildiniz mi? Hani hem benim hem de Munro'nun daha evvelden arz-ı endam ettiğimiz o güzel oyun? Ya da *The Infectious Madness of Doctor Dekker*? Cevaplarınız hâlâ olumluysa, çıkışı üzerinden henüz çok geçmeyen son oyunumuzu muhtemelen çoktan oynadınız bile. Keh keh... Bakalım bu geceki sohbetimiz sonunda, FMV yapımlarla (yahut bizimle) yeni tanışan arkadaşlar da oyunu edinmeye ikna olacaklar mı? Ne dersin Munro?

Munro: Kesinlikle Poe! Yani sonuçta FMV'ler de özünde oyun olsalar bile, aynı zamanda interaktif bir sinema deneyimi olarak da karşımıza geliyorlar adeta. O yüzden türe yeni olanlar da mutlaka denemeli bir noktada. Bak aslında *TSD*'yi hatırlatman da iyi oldu, her ne kadar sen güzel desen de birçokları o kadar da beğenmemişti. Ama bu sefer işleri bir tık daha ilerlettiğimiz keyifle söyleyebilirim buradan. Bir kere oyunculuklarımızın iki sene öncesine göre çok daha oturaklı. Hakeza sevgili yönetmenimiz de aynı şekilde! Bunlar dışında oynanış da daha iyi sanki: Mesela artık seçim anlarında görüntü donmuyor; senin, benim ve diğer oyuncuların soran gözleri eşliğinde, belli bir süre zarfı dâhilinde seçimlerimizi yapabiliyoruz. Hatta bir iki tane QTE bile var. Tıpkı Quantic Dream oyunlarında olduğu gibi! Kısacası oynanış anlamında da fena değil işler. Her FMV oyununda olması gerektiği gibi oyuncuyu içine alan bir akıcılık sağlanmış bu sayede. Bir de karın duymasın ama, oynaşma anlamında da fena değiliz bence. Ne dersin deli oğlan? Hıı?

Poe: Bunlar biraz off the record konular olmuyor mu canımcım? Bu arada evet, senle olan ilişkimiz ve genel olarak oyun dünyası, önceki oyunlarımızla süreklilik arz ediyor. Hani mesela kasabamızın misafirhanesinin sahibesi Violet Hanım vardı. Kimi oyuncular hatırlayacaktır, o da burada partiye dâhil. Kısacası oyunun öyküsü, şirin kametgahımız August'un nevi şahsına münhasır kafalarını sevenler için yine birebir: Esrarengiz cinayetler, doğaüstü olaylar, muhtelif gizemler... Oyundaki altı bölümün altısına da dinleyicilerimizin memnun kalacağından eminim. Üstelik bu oyunu anlamak için önceki oyunları oynamaya da gerek yok pek. Eh işin sinema kısmı iyi, oynanış daha dinamik, öyküler gene X-Files tadında ve biz her zamanki gibi şahaneyiz Munro. Hal böyleyken, oyunu almamak için insanın nasıl bir bahanesi olabilir ki?



Munro: Aa bir saniye Poe, üçüncü hatta bir dinleyicimiz var. Sanırım oyunla ilgili düşüncelerini söyleyecek. Bağlıyorum...

Dinleyici: Ya ikinizi de çok seviyorum ben, ne tatlısınız! Ama kendi oyununuz diye de kayırmayın, gayet eksik yanları da var şimdi. Örneğin seçim yapacağım zaman, önüme seçenek olarak gelen görsel ve simgelerin ne anlama geldiklerini her zaman net şekilde anlayamadım. Sonra oyunculuklarınız da başta biraz abartılı gelse de zamanla alıştım. Yani radyocusunuz sonuçta, biraz abartılı olmak işinizin bir parçası öyle değil mi? Ama anlattığınız altı öykü de o kadar kısa ki farklı ilerleyiş imkânlarına rağmen birçok mevzu derinleşemeden kalakalmış öylece. Neyse çok üzülmeyin, hatta durun ben de öveyim oyunu: Bir kere o başarımları koyduğunuz acayip iyi olmuş! Her ne kadar demin bahsettiğim birtakım yüzeysellikleri engelleyemiyor olsalar da farklı yolların nerelere vardığını görmek keyifli. Ha bir de ben Türkiye'den arıyorum, Türkçe dil seçeneği için ayrıca teşekkürler. Yalnız bak Poe gardaş, şu güzelim Munro'ya ayıp ediyorsun. Şu karınla meselen neyse bir an çöz de şu kızcağızı bir başına koma. Boşa karını, sonra gelin düğünü Türkiye'de yapalım.

Poe: Valla Kalfatlı başbakandan sonra şimdi de August'ta Türk dinleyiciler. Sence bir tür alternatif gerçeklikte miyiz Munro?

Munro: Lafı çevirme be herif, adam haklı! @

+

- Zamana bağlı etkileşim arayüzü (sezgiselliği dışında!) oynanışı keyifli kılmış
- D'Avekki Studios dokunuşunu hissettiren kısa öyküler
- Başta oyunculukları yadırgasa da kısa sürede alışıyor insan
- Birkaç kere daha oynayabiliyorsunuz
- Türkçe

–

- Sezgisel etkileşim demişsiniz de keşke ne seçtiğimizi daha net anlasaydık
- Daha fazla öykü olabilir ya da var olan öyküler daha derinleştirilebilirdi

7+



Son Karar

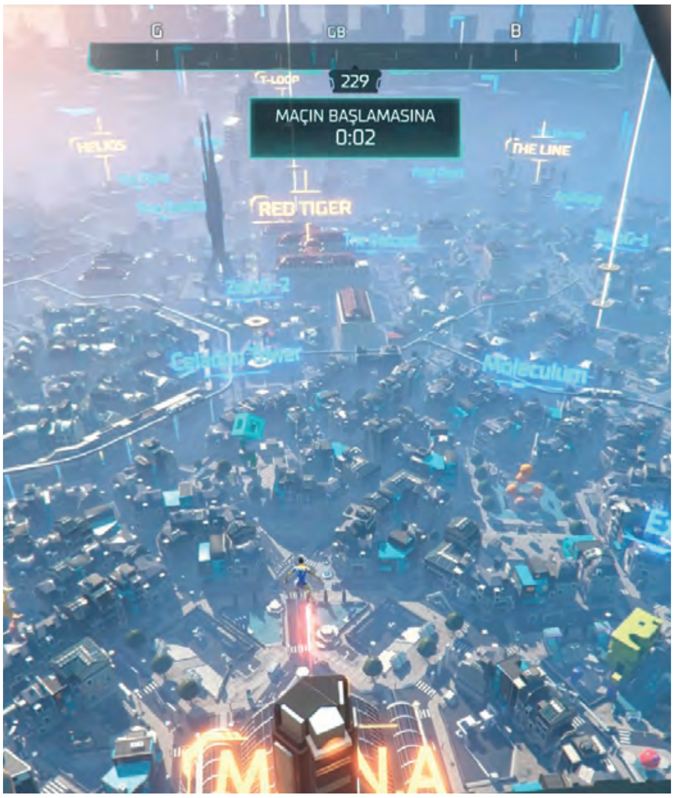
FMV sevenler yumulsun.

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** D'Avekki Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 22 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-155-dark-nights



Oyundaki her bir sanal kimlik için uzun uzun hikâye yazılmış.





HYPER SCAPE

Ya Hyperspace değil, rica ediyorum...

CEVDET EMRE KIZILCAN

Battle royale! Artık insanlar yeni bir battle royale oyunu çıktığı zaman “Yine mi?” diyor ister istemez. Aslında oyuncuları da, oyun geliştiren firmaları da anlayabiliyorum. Sonuçta oyuncular yeni şeyler görmek istiyor, birbirinin neredeyse klonu şeyler değil. Eh firmalar da bir kâr amacı güttüğünden ötürü çok sürpriz oynamak istemiyor. Fakat mevzubahis battle royale gibi bir tür olunca diğerlerinin içinden bir şekilde sıyrılmak gerekli. Çünkü bir-iki değil en iyi ihtimalle beş-altı tane rakibiniz var.

Hyper Scape de kendine buralarda bir yer buluyor işte. Diğer battle royale’lere benzememesi kendisini denemek için bile iyi bir nedenken, kendine özgü elementleri battle royale türüne başarılı bir şekilde yedirmeyi başarmasıysa iddiasını ortaya koyuyor. Ne yazık ki başarılı elementlerin yanı sıra başarısız elementler de var ve bu da *Hyper Scape*’in sütten çıkma bir ak kaşık olmasını engelliyor.

Dikine, sıcak ve hızlı çatışmanın adresi

Hyper Scape’in şimdilik bir tane olan haritası deyim yerindeyse ağzına kadar bina, heykel gibi yapılarla dolu ve bu durum insanların uçmasını, kaçmasını ve sürekli hareket içerisinde olmasını sağlıyor. Sadece haritanın bile oynanış tarzımızı bu kadar etkileyeceğini düşünmezdim. Tabii ki zıplama platformları ya da bize kıvraklık sağlayan özelliklerimizin de buna katkısı çok büyük. Bir diğer deyişle *Hyper Scape* yan gelip yatarak zafer alabileceğiniz bir oyun değil. Hele bir de ileride detaylıca anlatacağım Taç Hücumu gibi faktörler de işin içerisinde dâhil olduğu zaman hareketsiz kalmak resmen bir cezaya dönüşüyor. Bu da oyunun benim gibi dinamik oynanışı seven kişiler için resmen biçilmiş kaftan olması anlamına geliyor!

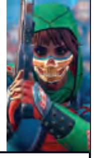
Dikine çatışmanın tat kaçırdığı noktalar yok değil. Örnek vermek gerekirse sniper’lar bu oyunda tam bir baş belası. Çatılara erişemediğimiz battle royale oyunlarında az buçuk nereden saldıraya uğrayacağımız bellidir, değil mi? Misal, evlerin camları ya da çalılar pek masum yerler değiller. Fakat *Hyper Scape* gibi 360 derecenizin tamamen açık olduğu bir oyunda hemen hemen her yerden saldırıya uğramanız mümkün. Sniper gibi oldukça uzun menzilli ve kafadan tek atan bir silah söz konusu olunca “Nereden vurdu beni ya?!” diye şikâyet ettiğinizle kalıyorsunuz. Nispeten yakın menzilli silahlar için bu durum her zaman tetikte olmanızı sağlayan bir etken olsa da uzak menzilliler işin içine girdiğinde sistemin tıkır tıkır çalışmadığını görmek üzücü.

Diğer battle royale’ler “hack’leniyor”

Hyper Space, *Apex Legends* gibi kahraman bazlı değil fakat bu yetenek kullanmayacağınız anlamına gelmiyor. Hack adı verilen bu yetenekleri tıpkı bir silah loot’larmışçasına oyunun içerisinde elde ediyorsunuz.

“Abi şu Minigun çok OP ya!” -Her maç ben...

Dengesiz bir şekilde bazı silahların ve hack’lerin güçsüz olduğunu halihazırda söylemiştim. Durum böyle olunca insanların sadece güçlü olanları talep etmesi çok da şaşılası bir şey değil. Oyunu hem PC’de hem de PS4’te oynamış biri olarak söyleyebilirim ki PC oyuncuları sniper, konsol oyuncuları da Minigun konusunda resmen illallah ettiriyor. E bu oyunun bir beta süreci geçirdiği de düşünülürse bu tip şeyler rahatsız ediyor ister istemez. Hiç mi geri dönüş almadınız yahu aaaa?!



Üstelik 11 adet bulunan bu hack'ler her türlü oynanış tarzına hizmet etmesiyle ayrı bir tat katıyor er meydanında. İsterseniz agresif, isterseniz defansif olarak kullanabileceğiniz bu hack'ler sayesinde elinizde doğru düzgün bir ekipman yoksa bile oyun yapmanıza imkân veriyor. Hatta hack'lerin üzerine bir de haritayı iyi kullanabilirseniz durumu lehinize çevirip o çatışmadan zaferle ayrılmanız bile mümkün.

Hack'lerin sunduğu avantajlardan biri oyun içerisinde birbirinden farklı hack'ler bulabildiğinizden ötürü sabit bir dizilim yapmanıza gerek olmaması. Bu da kahraman bazlı oyunların "seçim ekranında neyi seçtiyseniz onu oynamak zorundasınız" mantığını yerle bir ediyor. İsterseniz mobil, isterseniz tank, isterseniz karma bir dizilim yapmak tamamen size bağlı durumda. Hack'lerin özellikle anlık sıcak çatışmalarda hayat kurtardığı da oluyor. Başıma geldi yani oradan biliyorum...

Aynı anda yanınızda tutabildiğiniz hack sayısının ikiyle sınırlandırılmış olması bence tam kıvamında bir karar olmuş. Bir tane olsaydı takdir edersiniz ki hiçbir anlamı olmazdı, üç adet olsaydı da ben kontrollerin konforunu çok etkilerdi hem de gereksiz güçlü olabilirdi. Gereksiz güç demişken, çok üzülerek söylüyorum oyundaki bazı silahlarda da hack'lerde de dengesiz bir güç söz konusu. En azından bir güncellemeyle çözülebilecek bir durum ama yine de can sıkıcı olduğu kesin.

Loot'a teşvik primi 2020

Battle royale'lerde oyuncuyu sürekli bir şey arayışına sokmak için genellikle nadirlik seviyesi bulunur. Ayrıca zırhlar ve can tamlayıcılar da sizi sürekli bir şeyler aramaya iter. *Hyper Scape*'de bunlar bulunmuyor, can tamlayıcılar bile! Fakat oyun yine de oyuncuyu arayış içine sokmayı başarıyor, bunu da "aynı silahtan ya da aynı hack'ten bulursan seviyesi yükselir" mantığıyla sağlıyor. Halihazırda sahip olduğunuz bir silahın şarjör kapasitesinin artması, hack'in yeniden dolma süresinin kısalması gibi yükseltmeler söz konusu.

Bu güçlendirmelerin en mühimi aynı silahtan veya hack'ten dört tane bulduğunuzda kazandığınız en üst seviye güçlendirmeler. Hasar artışı gibi oldukça mühim bir güçlendirmeye ev sahipliği yaptığından loot arayışınız hiçbir zaman sönmüyor. Tabii ki direkt ful güçlenmiş materyal bulmak da olası. Ayrıca karakterinizin canı çatışmadan sonra otomatik olarak yenileniyor veya hack kullanarak yenilemeyi hızlandırabiliyorsunuz.

Sadece krallar taç takmaz

Hyper Scape'in en farklılaştığı nokta Taç Hücumu geyiği. Mantığı oldukça basit: Her kim tacı elinde 45 saniye elinde tutmayı başarırsa o kişi veya takım oyunu kazanmış oluyor. Taç Hücumu tek bir rakibi bile öldürmeden oyunu kazanabilmeyi sağlıyor. İlk başta oyunun dinamizmine zarar veriyormuş gibi görünse de Taç Hücumu işlerin en kızıştığı yer. Haritanın en dar alanında hemen hemen her oyuncu orada aktif olmak zorunda.

Bu mekaniklerle birlikte *Hyper Scape*'in arena shooter olduğu alternatif bir evreni düşünmeden edemiyorum. Fakat battle royale gibi tür için de beklediğimden başarılı. Türkçe olmasıyla, türün diğer oyunlarından farklılaşan yapısıyla ve ücretsiz olmasıyla birlikte denemekte bir fayda var.



Ya bir bölge bu kadar güzel yok olur mu ya?!

Oyun "dikey çatışma" kavramını ön plana çıkarıyor. Yani zıplayanla ve yukarıda duranla da sık sık çatışmaya giriyorsunuz.

Şu etkinlikler bir benim yüzüme gülmemiş olamaz herhalde

Oyun içerisinde rastgele bir şekilde yaşanan Etkinlik adında... etkinlikler var :P Daha hızlı can tazeleme, daha yüksek zıplayabilme ve kişisel tramvam daha güçlü sandıklar etkinlikleri hiçbir zaman beni mutlu edemedi, e çünkü bu etkinlikler yüzünden galip olacağım savaşları ya zar zor aldım, ya da aleyhime çevrildikleri için kaybettim. Bir kere daha dikkat çekmek istiyorum; özellikle daha güçlü sandık olayı. Resmen sandık düşmanımın dibine düştüğü için hiçbir zaman yetişemedim ve rakip daha güçlü bir silah edindiği için keklik gibi avlandım :(Tabii benim beceriksizliğimin de katkısı çok büyük ama sevemedim işte etkinliklerin işlenişini.

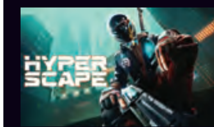
+

- Hack'ler farklı oynanış tarzlarına hizmet edebiliyor
- Hızlı ve dinamik oynanış tarzı
- Kaliteli optimizasyon ve animasyonlar
- Türkçe

−

- Etkinliklerin işlenişi şimdilik başarılı olmamış
- Aşırı güçlü silahlar ve hack'ler oyun zevkinizi tahmin ettiğinizden de çok baltalıyor

7



Son Karar

Kahraman bazlı olmasından ötürü Apex Legends'ı, inşa mekanikleri nedeniyle Fortnite'ı ve optimize olmamasından ötürü PUBG'yi sevmeyen kişileri memnun edebilecek bir yapım.

TÜR: Battle Royale | **YAPIM:** Ubisoft Montréal | **DAĞITIM:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (uPlay, PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-155-hyperscape

HAK YİYEN HACK YER

Hack'lere dair bir kılavuz

Duvar

Oyuncunun hedeflediği yere anında büyük ve dayanıklı bir duvar koyacaktır.

Ne eksik ne fazla, gerçekten de olduuuukça büyük ve olduuuukça dayanıklı bir duvar koyuyor bu hack. Düşük bir canla, binanın içerisinden rakibinizle çatıştığınızı varsayalım. Onu tuzağa düşürüp tek çıkış noktası olan yere hemen bir duvar örmeyi başarabilirseniz çok büyük ihtimalle onu ektiniz demektir. Eğer başarılı bir yerleştirme yapmadıysanız bile kaybettireceği vakit bakımından oldukça önemli. Neredeyse bu hack sayesinde Taç Hücumu'ndan zaferle ayrılacağımı belirtmeden edemeyeceğim.

Görünmezlik

Oyuncu kısıtlı bir süre için görünmez hale gelir.

Bu hack gerçekten çok güçlü! Uzun sürmesi bir yana, sizi neredeyse tamamen görünmez yapması da çok sinir bozucu. Üstelik agresif olarak da, defansif olarak da kullanmaya çok müsait. Görünmezlik basıp pompalı tüfekle birlikte ben bile birçok rakip alt ettim. Eee, öyle göze böyle parmak efendim! Sabrımı taşırdılar vallahi!

Şok Dalgası

Tüm oyuncuları tesir ettiği yerden uzağa fırlatır.

Siz de dâhil olmak üzere tüm oyuncuları desek daha doğru olur. Yere düşer düşmez Küre, Çarpma gibi başlıca hack'ler bulamadıysanız kendinizi güvene almanız için hiç de fena bir hack değil. Kendi üzerinizde kullandığınız zaman konsol oyuncuları az buçuk afallıyor ama PC oyuncularının maşallahı var...

Küre

Kendinizi zıplayan bir küreye dönüştürün.

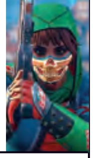
Vallahi var, o da Küre'nin Y ekseninde -hadi süslü tabirleri bir kenara bırakayım- yani yatay düzlemde çok iyi bir ara kapatıcı olduğu. İçerisindeyken hâlâ daha hasar almak mümkün fakat oldukça hareket özgürlüğü de sunuyor. Bu arada yatay düzlemde ara kapatıyor dedim ama zıplamak da mümkün tabii ki. Bu zıplamayı genelde yukarı çıkmaktan ziyade momentum almak için kullanmak daha mantıklı. Böylelikle daha hızlı gitmek, dolayısıyla arayı kapatmak daha rahat olacaktır. Sadece birini kovalamak için değil kaçmak için de kullanmak gayet mümkün. Peki yatayda mobilite varsa, dikeydeki mobiliteyi ne sağlıyor?

Dayanıklılık

Oyuncu bir resmen bir kale haline gelir ve etkinleştirildiğinde tüm hasarı azaltır.

Valla azaltır dediğine bakmayın, hasarı sıfırlıyor desek yeridir. Hack'in İngilizcesi Armor'dan ziyade Dayanıklılık çok daha iyi bir tanım bana soracak olursanız. Hyper Scape'in en güçlü olduğu noktanın hızlı oynanışı olduğunu söylemiştim fakat Dayanıklılık resmen savaşı durdurduğu için hız namına bir şey kalmıyor. Bence oyunun ruhuna aykırı bir hack ama en azından siz de bu süre boyunca kendi hack'lerinizi kullanarak konum değiştirebilirsiniz.





Mıknatıs

Etki alanında yakalanan düşmanları çeker ve tuzağa düşürür.

Kullanmaktan en çok keyif aldığım hack'lerden biri de kesinlikle Mıknatıs. Eh bir kere her şeyden önce kullanması adil bir hack. Onun dışında tıpkı Görünmezlik gibi hem agresif hem de defansif kullanmaya yatkın. İşin en eğlenceli tarafı Mıknatıs'ın çektiği düşmanın bir sınırı yok. Birlikte dolaşan 3 kişilik bir takımı da çekebilirsiniz ya da teke tek bir mücadele içindeyseniz de kullanabilirsiniz. Çatışmanın seyri sizi nereye götürecekse artık.

İyileştir

Etkinleştirildiğinde tüm takım için geçici bir iyileştirme alanı oluşturacaktır.

Yine bir teke tek mücadelelerde o kadar da etkisi olmayan fakat 3 kişilik takım halinde oynarken olmazsa olmaz hack'lerden biri. Düşen takım arkadaşınızı kaldırmak bir vakit kaybı olduğu için direkt onu hayatta tutmak iyi bir tercih olacaktır. Üstelik son seviyesinde 5 saniyelik tekrardan dolum süresi ve can yenileme oranındaki artış eklendiği zaman gerçekten savaşın seyrini değiştirdiği oluyor. Rekabetçi oyunlardan DVO'lara kadar her yerde destek rolünü oynamayı seven benim gibiler için çok keyifli bir hack yani anlayacağınız.

Ortaya Çıkar

Bilgi her şeydir. Ortaya Çıkar hack'i ekipler ya da bizzat kendiniz için etraftaki düşmanların yerini ping atarak belli eder.

Çok çok çok taktiksel bir hack. Tek başına girdiğiniz zaman çok etkili olmasa da 3 kişilik takımlar halinde oyunu oynadığınız zaman mutlaka bir kişide bulunması gereken bir hack'e dönüşüyor. Hele ki kimin nerede olduğu aşırı mühim olan Taç Hücumu'nda.

Rakipler için koyduğu ping bence arayüz için biraz küçük olsa da takım arkadaşlarınızla yaptığınız bilgi alışverişleri sayesinde bu farkı biraz kapatabiliyorsunuz. Daha önemli özelliğiyse Görünmezlik'i tamamen iptal edebilmesi! Tek kişilik oyunlarda matah olmadığından sırf Görünmezlik için elde tutmak hiç adil değil. Ve bence ayrıca Görünmezlik'i başka bir hack'le counter'lamak da adil değil keza...

Işınlanma

Kullanıldığı zaman oyuncuyu baktığı yöne doğru sabit bir mesafe ışınlayacaktır.

Işınlanma deyince aklınıza çok uzun bir menzil gelmesi normal fakat buradaki ışınlanma biraz daha blink gibi çalışıyor. Üstelik işin ilginç yanı İngilizcesi de Teleport hani, cidden tam karşılığı Işınlanma. Ama dediğim gibi duyduğunuz zaman ürkütmesin sizi, menzili düşündüğünüz kadar devasa değil, daha doğrusu adı Işınlanma olan bir şey için o kadar fazla değil.

Mayın

Eğer rakip Katılımcılar bu patlayıcıya çok yaklaşırlarsa yıkıcı bir patlama meydana getirir.

Açıkçası benim en az keyif aldığım hack Mayın oldu. Çünkü oyuncuların da eli armut toplamıyor, eğer bir Mayın tetiklenirse arayüzde bunu görebiliyorlar ve gerekse hack'lerle gerekse sadece yürüyerek bile üstünden kolayca çıkabiliyorlar. Eh, hareketli olmanın önemli olduğu bir oyunda da çok bir esprisi kalmıyor.

Çarpma

Oyuncu havaya fırlayacak ve iniş yapılan yere alan etkili hasar verilmiş olacak.

Biraz kendimi tekrar edecek gibi olacağım da bu hack'i de kullanmaktan çok büyük keyif alıyorum. Animasyonu çok güzel, hasarı sağlam. Taç Hücumu'nda taşıyıcı olmak gibi bir niyetiniz varsa kesinlikle elinizde tutun. Harita artık iyice daraldığı için Küre yerine çok daha fazla işinize yarayacaktır.



DESTROY ALL HUMANS!

Ben... YEŞİL DEĞİLİM!

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Sizi bilmem ama yaşım dolayısıyla birçoğunu kaçırmış genç bir oyuncu olarak son yıllarda klasik oyunların yeniden yapımlarıyla aramıza dönmelerini büyük zevkle izliyorum. Özellikle *Resident Evil 2*'yle güçlenen bu akım *Final Fantasy VII*'yle artık iyice coşmuş durumda. Orijinali 2005 yılında çıkış yapan *Destroy All Humans* da bu furyanın yeni üyelerinden.

Aynı hikâye, karşı taraf

Klasik versiyonu PC'ye gelmediği için adını uzun yıllar duymamış olsam da hikâyesini okuduğum anda oyunu gözüme kestirmiştim, zira *Destroy All Humans*'ın klasik istila yapımlarından büyük bir farkı var. Bu sefer istilayı "geri kalmış", "aptal" insanların gözünden izlemek yerine bizzat kadim Furon ırkından Crypto'nun kontrolünü elimize alıyor, uzay gemisi düşürülen klonumuzu kurtarmak için başladığımız macerada insanlığın köküne kibrit suyu dökmeye çalışıyoruz.

Dolayısıyla bu sefer teknolojik üstünlük, korkunç silahlar, efendime söyleyeyim uzay gemileri bizim elimizde. Ne gerek varmış yahu dünyayı kurtarmak için o kadar uğraşmaya. Crypto'yla sokaklarda zıplaya zıplaya tank patlattıkça keyfiniz yerine geliyor. E artık üstün tarafta olduğunuz için metafizik yetenekler de sizde tabii; akıl okuma, insan kılığına bürünme, hafıza silme, hipnoz, beyin patlatma. Anlayacağınız bölümleri geçmek ve "tüm insanları yok etmek" için bir sürü seçeneğiniz var.

Siyah Giyen Adamlar

Tabii siz ortalığı birbirine katarken hükümet de boş durmuyor. Hedefinize doğru ilerlerken polislerle, Amerikan ordusuyla ve Majestic adlı gizli servisle mücadele etmeniz gerek. Gazetelerse yarattığınız kargaşayı örtbas etmek ve halka Komünist düşmanların gerçekleştirdiği sabotajları anlatmakla meşgul. Tabii ki komünist düşmanlar, uzaylılar da nereden çıktı? Çiftçi Joe'nun ineklerinin hastalık yüzünden öldüğünü ve panayırı yıkan şeyin ani bir fırtına olduğunu söylemiştim, ayrıca sizi temin ederim 42. Bölge'de gizli deneyler yapılmıyor...

Eski güzel günler

Bana sorarsanız oyunun en güçlü yanı kesinlikle atmosferi ve hikâye anlatımı. Oyunda başından sonuna dek eski bir Hollywood filmi havası var ve bu hava oyuncuya da muhteşem şekilde aktarılmış. Hikâyenin ilerleyişi, sinsi politikacılar, açık hava sinemaları, fötr şapkalı ajanlar, Alman (!) bilim adamları, politik espriler, "Komünist düşman" teması ve bizzat oyunun kendisi dâhil her şey buram buram 60'lar kokuyor; üstelik bu detaylar oyunun içine asla sırıtmayacak şekilde yerleştirilmiş. Eğer o yıllarda uzaylı istilasını anlatan bir film çekilse bundan çok da farklı olmazdı diye düşünüyorum.


Uzaylı gören masum köylülere de acımayın!

Remake nedir, nasıl yapılır

İncelemeyi bitirmeden önce teknik konulara da değinmem gerekiyor; her ne kadar 2005 çıkışlı orijinalini oynamamış olsam da rahatça söyleyebilirim ki yeniden yapım konusunda yapımcılar işlerinin hakkını vermiş. Grafik, animasyon ve sesler gibi teknik konularda bir eskilik hissedilmiyor. Belki oynanış konusunda güncellenen mekaniklere rağmen yoğun bir arcade hissi alabilirsiniz ancak bu eksiklik da kısa ve sade tutulan görev yapısıyla mümkün olduğunca telafi edilmiş.

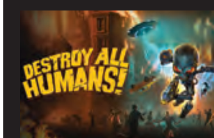




+
- Orijinal fikir
- İnce politik dokunuşlar
- Eğlenceli ara sahneler
- Buram buram 60'lar Amerika'sı
- Sade oynanış
- Sorunsuz PC optimizasyonu

−
- Oynanış bazılarına basit gelebilir
- Hikâye kısa sürüyor
- Fiyatı yüksek

8



Son Karar

Uzaylı olup insanlara karşı savaşmayı hangimiz istemeyiz ki?

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Black Forest Games | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **DİJİTAL İNDİRME:** 135 TL (Steam, Epic, XBL), 89 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** destroyallhumans.fandom.com

SPIRITFARER

Ölümün sonrası da varmış

SABRİ ERKAN SABANCI

Geçen gün bir şeyi fark ettim... Sanırım ufak ufak AAA oyunlardan sıkılmaya başlıyorum. Bu yıl boyunca beklediğim AAA sayılabilecek oyunlar bile sektördeki popüler türler değildi. Sektör tabii ki para kazanmak için güvenli ve bilindik şeylerden gidiyor, bunda şaşırılacak bir şey yok tabii ama şu sıralar beklediğim "en büyük" oyunun *Tony Hawk's Pro Skater 1+2*, en çok oynadığım oyunun da *Animal Crossing* olması bir şeyler ifade ediyor olsa gerek.

Spiritfarer'ın tam olarak böyle bir dönemde gelmesi ilginç oldu. Oyunun baş yazarı ve kreatif yönetmeni Nicholas Guérin, Thunder Lotus Games'e katılmadan önce uzun bir süre boyunca Ubisoft'ta çalışmış ve "büyük çaplı oyun" dediğimizde aklımıza gelen *Assassin's Creed*'de yıllarca emeği olmuş. Büyük çaplı yapımlardan bıkan başka biri daha.

Duygu denizi

Spiritfarer hayatlarımızın kaçınılmaz bir parçası olan ölüm temasını ele alıyor. Ama hayır, ölümün kendisini ya da ölümle beraber gelen şeyleri değil. Ölümün tam anlamıyla sonrasını, duygu ve ilgiyle ele alıyor. Stella adında, kedisiyle birlikte ruhları toplayıp, gemisine alıp, onların son yolculuğunda her şeylerini karşılayacak ve sağ salim ulaşmaları gereken yere ulaşmalarını sağlayacak bir karakteriz. Spiritfarer özünde Yunan mitolojisine de bayağı bağlı bir oyun ve sunduğu şey çok basit ama oyun yeni karakterler ve yeni mekanikler eklendikçe detaylanıyor ve derinleşiyor.

Oyunun hikâye anlatımı ve oluşturduğu evrenin de hakkını vermek lazım. *Spiritfarer*'ın dünyasını oluşturma şekli inanılmaz derecede güzel ve bir o kadar da ince. Oyunun her köşesinde, özellikle sularında ilginç yaratıklar bulunuyor ama bu arafta kalmış ruhların mekânı olarak düşündüğümüz yer hakkında oyun bize o kadar belli belirsiz şeyler gösteriyor ki, yapımcılar sanki bu ölüm sonrası ilk durağı kendileri oluşturmak yerine bizim bazı şeylere karar vermemiz gerektiğini düşünerek yapmışlar gibi hissettiğim oldu. Bu belirsizlik de oyun boyunca karakterlerin kararlarını ister istemez sorgulatıyor ve günün sonunda bunları yargılayıp yargılamamanın bizim işimiz olmadığını hatırlıyorsunuz. Sonuçta biz sadece bu ruhlarla ilgilenmek ve yardım etmek için buradayız.

Animal Crossing'in "ruhani" devamı

Spiritfarer'da karşılaştığıma şaşırdığım en tuhaf şeylerse oyundaki inşa ve craft mekanikleri olsa gerek. "Yahu gemide ne inşasından bahsediyorsun?" diyor olabilirsiniz, haklı da bir tepki olur. Malum, oyunda bir sürü ruha yardım etmeye ve huzura kavuşturmaya çalışıyoruz ve doğal olarak da tıpkı gerçek hayattaki gibi hepsinin farklı istekleri ve zevkleri var. Bunları da yapmanız için alana ve ekipmanlara ihtiyacınız var. Geminizin güvertesine ufak ufak bir ziyaretçi evi, mutfak, tarla kurmaya başlıyorsunuz ve bir bakmışsınız ki ufak ufak *Tetris*'e dönüşmeye başlamış güverte.



Huzur dolu bir oyuna huzur dolu bir mekanik.

E bunları neden yapmaya gerek var peki? Çünkü her karakterin bir "ruh hali" var ve oyunda olan şeyler bu ruh hallerini etkiliyor. Bazı karakterler sabah uyanmakta zorlandığından çanı çalmanız gerekiyor illaki, ya da farklı yemeklerden hoşlanıyor olabiliyor. Her kararınızı bunları düşünerek vermeniz lazım. Bunun yanı sıra karakterlerin farklılıkları, istekleri ve hikâyeleri de özünde basit, hatta sıkıcı işleri de yapmaya itiyor sizi ister istemez. Spiritfarer olarak görevinizi sallamıyorsanız bile sevdiğiniz bir karakter için bile yapabilirsiniz bunları.

Spiritfarer bu yılın ilginç sürprizlerinden oldu benim için. Güzel sanat tasarımı, ilginç karakterleri, yapması en sıkıcı gelecek işleri bile bir şekilde yaptırması bana bağımsız yapımcıların hala risk almaktan korkmadığını ve farklı bir şeyler sunabileceğini hatırlattı. Ve bir grup ruhu huzura ulaştırmak benim için de huzur vericiydi.



Sabah kahvesini almayınca göreceksiniz ruh halini bir de.



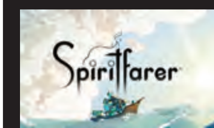
+

- **Sanat tasarımı**
- **Oyunun kendini sorgulatıyor oluşu**
- **Karakterler sıkıcı olabilecek oynanışı ilgi çekici yapıyor**
- **Craft ve inşa mekanikleri deneme-yanılmayla eğlenceli oluyor**

–

- **Oyunun giriş sekansları sıkıcı**
- **Mini oyunlar kendini tekrar ediyor**

8+



Son Karar

Ele aldığı zorlu konuyu gayet güzel işleyebilen, huzur dolu bir oyun.

TÜR: Macera / Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Thunder Lotus Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (XBL, Steam, Epic), 114 TL (PSN), 30 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** spiritfarer.fandom.com

PROJECT CARS 3

Daha ziyade NFS: Shit 3 ama neyse

ONUR KAYA

Project Cars 2 çıktığında buralarda bir Yiğit vardı, oyunu pistlerin rampalarından lastiklerin piste verdiği tepkilere kadar inceleyen. Şimdi ben varım, arabalardan da pistten de o kadar anlamam ve *Project Cars 2* bu düzeyde bir bilgi gerektirirken, *3* gerektirmiyor. *2*'de kafa yormak, saç baş yolmak, simülasyon öğelerinden keyif almak öne çıkarken öbürü bodoslama dalmalık oyun. E dalalım o zaman.

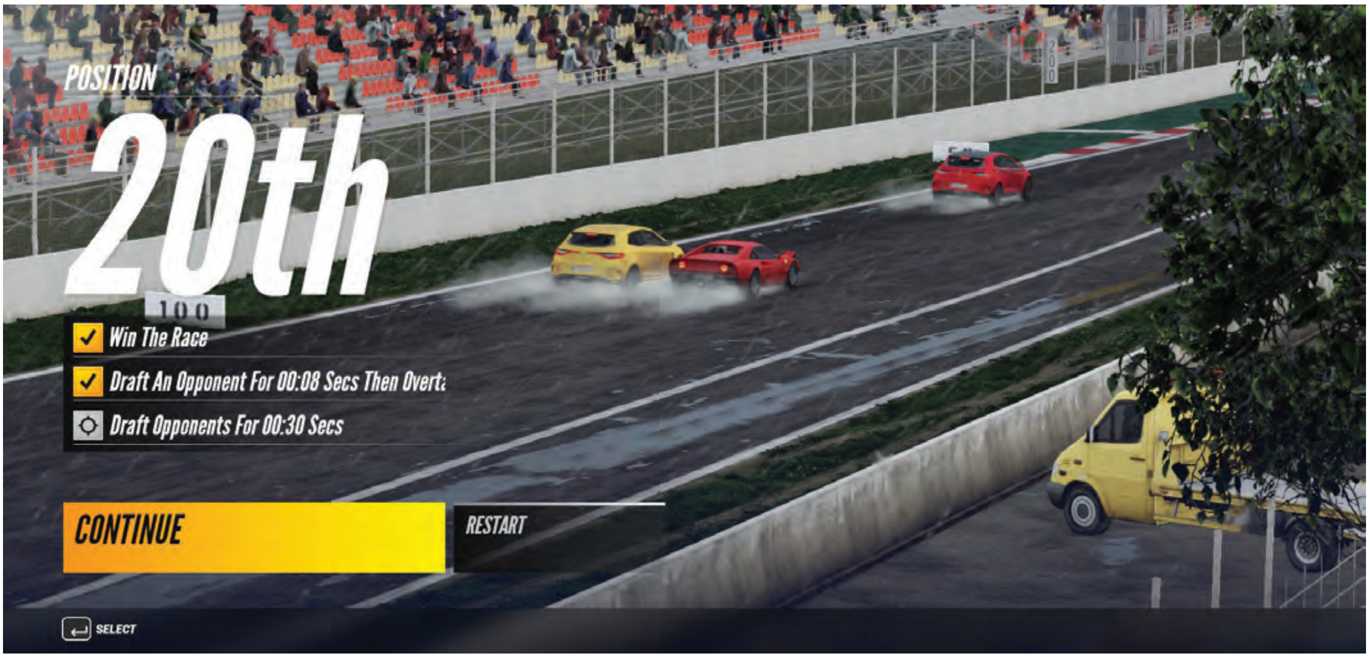
Öncelikle *Project Cars 3* keyifsiz bir oyun mu? Hayır. *Project Cars 2*'ye bayılanların ve devamını isteyenlerin keyif alabileceği bir oyun mu? Ona da hayır. Simülasyon bilgisi mevcut olmayan bir insan olarak itiraf edeyim, *Project Cars 2*'yi becerememiştim. Direksiyonum yok, inatla her oyunu klavyeyle oynarım. Pek anlaşamamıştık. *3*'ün videolarını izleyince beni "acaba benim gibi beceriksizler için yumuşatılmış versiyonu mu yapıyorlar?" düşüncesi almıştı. Sorumun cevabını aldım, sizlerle de paylaşayım:

200 Arabamız var ama sen 10 tanesini kullan sadece

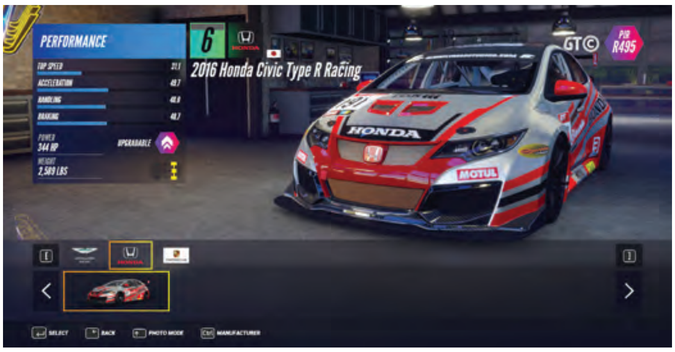
Oyunun eksisi bol ama eğlenceli olan kısmından başlayalım ki bu kariyer modu. Geçtiğimiz Ekim ayında çıkan *GRID*, beni kariyer adı altında önüme koyduğu "seç beğen oyna" yarış listesiyle delirtmişti. *PC3*'ün hiç böyle bir problemi yok, kariyer modu kendi başına düşünülünce güzel. Sıkıntıları onu sarmalayan etmenlerde.

Genel yapı şu: Arabalar klasmanlara ayrılmış E, D, C, B, A, Hypercar, GT C, GT B, GT A diye. Her biri dörderli 4 yarış grubu barındırıyor. Her yarışın tıpkı *NFS: Shift*'te olduğu gibi 3'er adet görevi var. Bunlar bazen sadece yarışı kazanmak, bazen belli bir süre içinde X sayıda rakip yarışçıyı temas etmeden geçmek, tur süresini verilenin altında tutmak gibi görevler. Bunlardan hem ekstra puan kazanıyorsunuz, hem de dâhil oldukları grubun şampiyonasını açabiliyorsunuz. Tamamladığınız total ikincil görev sayısı da bir sonraki araç klasmanının yarışlarını açmaya giden yolda işinize yarıyor. Bu yapı insanı yarışlarda ustalaşmaya itiyor, güzel ve keyifli.

Öte yandan oyundaki seviye atlama sistemi bu keyfin içine limon suyu sıkıyor. Bunun sebebi de oyunda yarış kazandıkça değil, seviye atladıkça para kazanmamız. Bir yarışın getirdiği maksimum XP, o yarışın görevlerini yapınca geliyor ve bu yüzden yarışları tekrar tekrar yapmak aynı oranda XP ve dolayısıyla para getiremiyor. Lakin oyunun yarış grupları garip şartlara sahip: yok 1980 ile 1990 arasının araçlarını kullan, yok Ferrari'nin spesifik bir modeliy-







le müsabakaya katıl... Seviye atlayarak kazandığınız paralar bol keseden araba almaya yetmiyor, böyle olunca eskilere dönüp ağır ağır XP farm'lamak lazım geliyor. Zaten bir klasmandaki 4 gruptan 2'sinde kendi sevdiğiniz aracı değil de oyunun dayattığı aracı kullanınca, o 200 araçlık repertuvar pratikte pek anlamsız kalıyor. Ben E klasmanından D'ye geçerken gidip Ferrari'nin 1980'lerden bir modelini aldım mesela. Açtığım yarışların büyük bir kısmında oyun bana o arabayı kullandırtmadı. Elimde oyunun istediği araçları alacak para olmadığı için Ferrari'yi satıp eski yarışlardan para farm'lamam gerekti. Böyle bir sistem kullanacaksanız ya her yarışın yanında arabasını ödünç vereceksiniz *GRID*'deki gibi, ya da parayı bol keseden dağıtacaksınız ki garajı dolduracağız.

Bu arada araçların da seviyeleri var. Araca seviye atlatmak %2'den başlayıp 20'lere kadar çıkabilen modifikasyon indirimleri sağlıyor. Modifikasyonlar zaten çok ucuz olduğu ve indirimler artana kadar çoktan el mahkûm yaptığınız için bir anlamları yok.

Bir diğer sinir bozan nokta da şu: Şampiyona yarışlarını açmak için öncülü 3 yarıştaki total 9 görev madalyasından 6'sını almanız gerekiyor. Ancak oyundaki aşırı sinir bozan 2 yarış türü var: Pace Setter ve Hot Lap. Hot Lap sizi bir piste tek başınıza salıp 3 tane tur süresi veriyor elinize. En kısa sürenin altında pisti tamamlayabilirseniz 3 madalya alıyorsunuz. Pace Setter da bunun 3 turluk ve 3 tur süresinin ortalamasının alındığı hali. Bunların başında saatler geçirdim, büyük çoğunluğunda 2 madalya bile alamıyorum. O hedef tur sürelerini hangi akıllı koyduysa test etmemiş. Klasmanın en iyi arabasıyla geliyorum, aracın geliştirmeleri de izin olduğu ölçekte yapılı oluyor ama yok, bazılarında 1 yıldız bile alamadım. Bir yarış grubuna gelip 3 standart yarıştan birinin Hot Lap öbür ikisinin Pace Setter olduğunu görünce afakanlar basıyor insana.

Oynamaya ne gerek var, vereyim parasını açayım şampiyonayı?

Bir de kariyer modunun üçüncü ve esasen yukarıdaki şikayetlerimi boşa çıkartabilecek eksisinden bahsedeyim: Üst araç klasmanlarını oyun içi para vererek açabiliyorsunuz. "Ne yaygara kopardın madem tek tıkla açılabiliyordu yarışlar, eskileri bitirmek zorunlu değilmiş ki?" diyebilirsiniz. Dediğinizin üzerine biraz düşünün derim çünkü kariyer modunun tüm amacı sonraki klasmana geçmek ama bütün klasmanları oyunun üçüncü saatinde parayla açabiliyorsunuz. Bunu yaparsanız kariyer modunun amacı kalmayacak. Yapmazsanız da bazı görevleri bilincinizi dijital düzleme aktarıp yapay zekâ falan olmadan başaramayacaksınız. Neden kıl olduğumu anlatabiliyor muyum?

Şimdi bir de sürüş dinamiklerine ve kontrollere gelelim. *Project Cars 2*, benim gibi klavyeyle oynamaya kalkanı delirten, oyun koluyla idare edilebilen ama esasen direksiyon kullanıcılarına hedeflenmiş bir oyundu. Zaten daha arcade sürüş dinamiklerine sahip olan *PC3*, klavyeyle de kolla da cayır cayır oyna-



nıyor. Sürüş modeli *GRID* gibi "abi arada frene bas işte dönersin her virajı" kafasında değil, *Forza*'ya yakın. Bu yüzden de başlardaki spin atmaya çok meraklı E klasmanı arabalarından öteye geçince gayet keyifli. *Project Cars 2*'deki "haksız üstünlük sağladın, yavaşlamazsan diskalifiye olursun" tehditlerinde de bulunmadığı için diken üstünde oynamıyorsunuz.

Bu arada oyunda detaylı bir "performance tuning" kısmı mevcut ancak her ayarın ne işe yaradığını bilen biri değilseniz sanmıyorum ki buradan verim alasınız. Zaten oyunu bu kadar arcade yaptıkları halde ne akla hizmetse *PC2*'de bunları anlatan Race Engineer'ı oyundan kaldırmışlar. Görsel modifikasyonlara hiç girmiyorum, dalgası geçilecek derecede sınırlılar.

Siz adamı az biraz değil bayağı bayağı delirtirsiniz

Oyunun son ve en büyük eksisi: Grafikler ve optimizasyon. Bakın iki oyun da bilgisayarımda kurulu, *Project Cars 3*'ü oynadıktan sonra bir süredir bakmadığım *2*'ye girip tekrar baktım. Bana öyle gelmiyor, *Project Cars 3*'ün grafikleri, aynı motorla aynı stüdyo tarafından yapıldığı ve hatta araç modellerinin bazılarını önceki oyundan apartacak kadar kolaya kaçıldığı halde önceki oyundan kötü. Üzerine performans da rezalet. *PC2*'de yağmur çamur dinlemeden 60 fps aldığım ayarlarda, *PC3*'te ortalama 45, fırtına başlayınca veya gece olunca 30 küsur fps alıyorum. Abi hem grafikleri daha beter edip hem performansı bozmayı nasıl başardınız ya?

Oyunun seslerine hiç detaylı girmiyorum. *Project Cars 2*'de hem ses efektleri hem de motor sesleri dandikti, burada da dandik. Müzikler de *GRID*'den özenilmiş geri zekâlı "dıpıçıkçık-çıkı-dıpıçıkçık" melodilerinden ibaret. Oyuna girer girmez menüden kapatın, kendi şarkı listenizi açın arkaya.

Kısacası *PC3*, eğlenceli olsa bile teknik açıdan felaket, adına *PC3* değil *NFS: Shift 3* denmesi gereken bir yarış oyunu. Ha *NFS: Shift* bundan çok daha iyi bir oyundu orası ayrı.

+

- Repertuvarında Dodge Viper var
- Kariyer modu güzel kurgulanmış
- GRID 2019'dan iyi

−

- Seviye sistemi kariyer sistemiyle uyumsuz
- Grafikler önceki oyundan kötü
- Performans berbat
- Race Engineer gitmiş
- Görsel özelleştirme seçenekleri komik
- Pace Setter ve Hot Lap yarışlarında 3 madalya almak imkânsız
- Cilası eksik

6



Son Karar

Artık birileri düzgün bir yarış oyunu yapabilir mi, illa Forza mı bekleyelim?

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Slightly Mad Studios | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 299 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** projectcars.fandom.com





Şu sekans da olmasa uzaydayım demeye bin şahit :P

HELLPOINT

Düşük bütçeli oyunların Dark Souls'u

CEVDET EMRE KIZILCAN

Yani kusura bakmayın ama *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*'nin ilk oyunu için yabancı basın tarafından yapılan "platform oyunlarının *Dark Souls*'u" tespiti bana inanılmaz komik geliyor. Dalga geçmeden edemediğim için her fırsatta bu şakayı yapıyorum işte... Neyse en azından *Hellpoint* direkt bir Soulslike olduğu için çok da yanlış bir yakıştırma olmuyor. *Hellpoint*'i *Dark Souls*'tan çok çok fazla etkilenen bir ekibin yaptığı aşikâr fakat ekip çok minimal şeyler olsa da kendi yorumlarını katmadan edememiş.

Anneeeğğğ! Ben Dark Souls istiyom!

Hani bir meme var ya bildiniz mi: Anne ben McDonalds istiyorum, evde McDonalds var zaten evladım ama evdeki McDonalds pek de iyi görünmeyen bir hamburgerdir. Heh işte *Hellpoint* de az buçuk böyle bir şey ama elbette durumu o kadar da vahim değil. *Dark Souls*'tan iyi, hadi onu geçtim hemen hemen aynı kalitede olması elbette ki imkânsız. Sonuçta dağıtımı yapan tinyBuild de oyunu yapan Cradle Games de bağımsız bir ekip. O yüzden Soulslike'ın temel mantığını iyice kavrayan ve bunu oyuncuya hissettirebilen oyunu başarılı olarak nitelendirmek mümkün. Bana soracak olursanız *Hellpoint*, tutkulu bir ekipten çıktığı için bunu başarmış gibi görünüyor fakat mükemmel olmamasını sağlayan birtakım kusurları bulunuyor.

Öncelikle Spawn adındaki biz, bir uzay gemisindeyiz ve gizemli birinin sesini duyuyoruz. Yani açıkçası anlatmaya değecek şeyler ne yazık ki bu kadar. Soulslike türünün bir elementi mi oldu bu kendini anlatmama meselesi bilemiyorum artık... Lakin dürüst olmak gerekirse bu şikayetçi olduğum konulardan biri değil. Yani şikayetçi olduğum diğer konular daha çok ağır bastığından bu sorunu bir sorun olarak görmüyorum demek daha doğru olur. Örnek vermem gerekirse mesela bir Soulslike'tan hangisini daha çok beklersiniz: Güzel bir hikâye eşliğinde anlatım mı, yoksa noksansız bir yapay zekâ mı? Türün bir müdavimi olarak ikincisini görmeyi tercih ediyorum açıkçası.

Hayalet avcısı Spawn

Karakterimizin adının Spawn olmasının bir nedeni var, mesela her öldüğünde yeniden canlanıyor :P Şaka bir yana Spawn, öldüğü zaman öldüğü yerde kendisiyle agresif bir düelloya tutuşuyor. Bu da Axion'larınızı yani aslında Soul'larınızı tekrar geri alabilmek için mühim bir element. Benim çok hoşuma gitti ama ne daha iyi olurdu biliyor musunuz: Oynanış tarzımızı taklit edebilen bir hayalet Spawn... Neyse hayallere dalmayalım şimdi...

Onun dışında görselliği, sanat tasarımı ve özellikle boss'lar gerçekten çok "güzeller". Buradaki güzeli iyi anlamında değil, estetik anlamında kullanıyorum. Fakat bu atmosferi kurtarmaya yetmiyor. Biz bir uzay gemisindeyiz değil mi, ne etraf uzay gemisi gibi ne de düşmanlar uzaylı gibi. İlk seviyelerde resmen zombiye benzeyen düşmanlar sonra kılıçlı kalkanlı şövalyelere dönebiliyor. Fakat işin ilginç tarafı seviye tasarımları da kötü değil. Yani oyun bir şekilde kendini oynatıyor, eğlenceli de keza, fakat sorunları gözünüze batmadan edemiyor.

Nispeten kırpılmış RYO elementlerine sahip bir Soulslike arayışı içindeyseniz ucuz fiyatını göz önüne alarak denemeye değer. Fakat türe resmen âşıksanız değer mi? Gerçi türü çok seviyorsanız zaten daha iyilerini oynamışsınızdır... Of, ikilem!

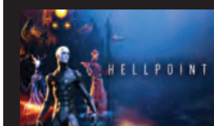
+

- Soulslike'ın felsefesini oyuncuya verebiliyor
- Seviye tasarımları
- ZIPLAYABİLMEK!! (Devasa bir etkisi olmasa da çeşitlilik açısından hoş bir eklenti)
- İmkânsızlıklara rağmen hoş görsellik

−

- Yapay zekâ leş değil fakat böyle bir oyunda hatasız olmalı
- Atmosfer çok kötü
- Can basma, zıplama gibi animasyonlar daha iyi olabilirdi

7



Son Karar

Türün en iyisi olmadığı konusunda hemfikiriz fakat bu berbat bir oyun olduğu anlamına gelmiyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Cradle Games | **DAĞITIM:** tinyBuild | **DİJİTAL İNDİRME:** 57 TL (Steam), 59 TL (Epic), 99 (XBL), 159 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-155-hellpoint

MAID OF SKER

Odalarda ışıksızım

İHSAN C. ASMAN

Steam'deki Pek Yakında kategorisini alelade turlarken gördüm *Maid of Sker*'i. Fragman falan da sarınca takipte kalayım dedim. Açıkçası dergide incelemesine talip olurken kafamda "oh ne güzel, şöyle dört-beş saat gerim gerim gerileceğim" gibisinden düşünceler vardı. Ama bırakın saati, dört-beş dakika dahi gerilmiş miyimdir, çok şüpheli.

Kütüklerin efendisi

Maid of Sker aslında bir Gal folklorunda önemli bir yere sahip Sker Evi'nden ve burayla ilgili söylenceyi romanlaştıran R.D. Blackmore'un aynı isimli kitabından esinlenmiş bir yapım. Elizabeth Williams, babası ve amcalarının otellerine daha çok müşteri çekmek amacıyla birtakım "doğal olmayan" yöntemlere başvurmalarından mütevellit işlerin çığırından çıkmasıyla, sevdiceği Thomas'a mektup yazar ve kendisinden yardım ister. *Resi 7*'yi fazlasıyla hatırlatan bu başlangıçtan sonra Thomas otele ulaşır ve olaylar gelişir.

Şimdi tamam, ilk baştaki atmosfer, yani işte ilk düşmanla karşılaşana kadar geçen süredeki gerilim, muhteşem müzikler ve ses sanatçılığı olsun, sağlam gayet. Bilhassa eski Gal ilahilerini yeniden seslendiren Tia Kalmaru'nun performansı muazzam. Ama zamanla gördüm ki oyun beni kıl etmek için gereken pek çok şeye de fazlasıyla sahip: Konuşmayan yabani ana karakter, zıplamanın ve kendini doğru dürüst savunabilmenin olmaması, kopyala-yapıştır düşman tasarımı, kütük yapay zekâ, esinlendiği öyküye hiç yakışmayan tırt ve öngörülebilir bir senaryo derken her şey tamam... Beni çok da sinir etmeyen ama pek çok oyuncuyu rahatsız edeceğine emin olduğum, epey eskimiş grafikler de söz konusu. Ama her şey bir yana, bence *Maid of Sker*'in en büyük sorunu oynayanı korkutmayı başaramıyor oluşu. Korkunç olamayan bir korku oyunu olarak anılmak takdir edersiniz ki iyiye işaret değil.

Müzik ruhun gıdası mı?

Demin bahsettiğim Elizabeth'in ailesinin birtakım esaslı şark kurnazlıklarına girişmeleri sonucunda, tüm otel müşterileri kafaları yamanmış kumaşla kaplı, tuhaf bir forma bürünmüş haldeler. Bizi göremiyorlar ama duyabiliyorlar. O açıdan sessiz şekilde etraflarından dolanmamız lazım, hatta bunun için yer yer nefesimizi tutmamız gerekebiliyor. Bu arada söz konusu mekanik sadece sesle sınırlı değil. Mesela civarda yanan bir ateşin dumanına maruz kalıp öksürmeye başlarsanız, çıkan sesi bastırmak için de ağzınızı kapamanız gerekebiliyor. İlk bakışta iyi düşünülmüş gibi gelse de bir süre sonra insanda "bu adamın astımı falan mı var acaba" hissiyatı yaratıyor maalesef. Yapay zekâ da iyi olmayınca havası çabuk sönüyor.

Elbette düşmanlarımızla ilgili en büyük sorun, ilk karşılaşmadan sonra oyuncuyu korkutmayı başaramamaları. Bazen kapıları açtığınızda oraya ışınlanmışçasına önünüze dikilebiliyorlar ama bu bile korkutucu olamıyor pek. Ayrıca izledikleri yolu fazlasıyla yavaş kat etmeleri can sıkıyor. Ve nedense hepsi erkek, bu otele hiç kadın müşteri gelmedi mi yani? Bunun dışında ufak tefek bulmacalarla ya da kapalı kapılarla falan karşılaşıyoruz; ama daha çok "A odasındaki şalteri aç, sonra B odasında elektriğin ulaştığı kapıya git ve ilerle" şeklinde bildik bir formülle işliyor oyunun size mücadele diye sunduğu bu tarz anlar.

Daha şikâyet edecek çok şey var ama yerim kalmadı. Aslında oyunun başında kaldığım süre boyunca kötü vakit geçirdim diyemem ama bir korku oyunundan aradığımı da bulamadım. Gene 2020'ye yakışmayan birtakım tasarım tercihleri de cabası. Öte yandan yer yer oyuncuya zerk etmeyi başardığı atmosferi, müzik ve ses anlamında her şeyin fazlasıyla iyi olması oyunu güzel kılan hususlar. Bununla beraber uygun fiyatı ve temiz şekilde Türkçeleştirilmiş haliyle, korku oyunlarından çok yürüme simülasyonu sevenlere -kısmen de olsa- önerebileceğim bir yapım olmuş *Maid of Sker*.

O gece çok dalgındı, belli ki kafası bambaşka bir yerdeydi.



Kayıtlar ve notlar

Senaryo tırt olsa da hikâyenin bazı parçalarının verilişi çok hoşuma gitti. Mesela oyunda kayıtlarımızı otelin çeşitli köşelerinde denk geldiğimiz gramofonlarla etkileşerek yapıyoruz. Bir gramofonla ilk etkileştiğiniz esnada hikâyeyi ilerleten bir kayıt dinliyorsunuz her seferinde. Bu gibi oyunların olmazsa olmazlarından etrafa serpilmiş çeşitli notlar da güzel Türkçeleriyle okunmayı beklerler.

+

- Atmosfer
- Tia Kalmaru'nun performansı
- Seslendirmeler
- Türkçesi temiz
- Şahane yerel fiyatlandırma

–

- Korkutmuyor
- 2020'ye yakışmayan tasarım tercihleri
- Senaryo iyi değil
- Eskimiş grafikler
- Yapay zekânın tutarsızlıkları
- Oyunun mücadele diye önünüze koydukları pek zorlamıyor

6



Son Karar

Korku severler sizlik bir şey yok burada.

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Wales Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam), 71 TL (XBL), 114 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-155-maid



MICROSOFT
FLIGH
SIMU
LATO

Wright kardeşler görse...

ARES AYBAR





Eğitimde uçağın kontrolünü aldığımız ilk an. Panikle sağa sola dönüp düşmeme henüz 5 saniye var.

Göstergeler, tuşlar ve farklı renklerdeki uyarı ışıklarıyla dolu kokpiti gözümüzde canlandırınca koca bir metal parçasını uçurmanın günümüz teknolojisinde bile ne kadar zor olduğunu anlamak için çok da fizik bilmeye gerek olmadığını düşünüyorum. Şimdiki çocukların absürt hayallerini bilmiyorum ama benim çocukluğumda büyüdüğünde pilot olacağını hayal etmek çok popülerdi. Tabii ben kendimi bilen bir çocuk olduğum için hiçbir zaman öyle bir iddiada bulunmadım. Konseptin karmaşıklığı değil de yerden yüksekliği beni rahatsız ediyordu. Şu yaşımda bile her uçağa bindiğimde kan ter içinde kaldığımı düşünürsek kariyer planlarımdaki temkinli adımlarımın yerinde olduğunu söyleyebilirim.

Microsoft Flight Simulator için gönüllü olmaktaki amacımsa açıkçası hiçbir zaman olamayacağım pilotluk kariyerine sanal bir ziyarette bulunmak değil, bir önceki oyunu çok beğenilen ve gerçekçiliğiyle övülen simülasyon serisinin günümüz teknolojisi sayesinde üzerine eklenen muhteşem görselliğin tadını çıkarmaktı. Üstelik bir oyunun grafikleri ya da görsel tasarımının inanılmaz gerçekçi olması beni şimdiye kadar hiç etkilememişti. Şimdiye kadar. Şu oyunun ekran görüntülerine bakıp şapkanızı takıp takıp çıkarasınızın gelmemesi mümkün mü, sorarım size? Oyun çıkmadan paylaşılan görseller ve videoları büyüterek hayretler içinde kaldığımda bu oyuna bir şans vermem gerektiğini anlamıştım.

Düşerek öğrenme

Yükleme ekranı sonrasında direkt olarak eğitim bölümüne geçtim. Her bölümde üstüne koyarak eğitim uçağını kullanmayı öğreniyoruz. Kalkış, iniş ve temel manevraların mantığını yardımcı pilotumuzun direktifleri ve uyarıları sayesinde kaptıktan sonra son birkaç adımda da tek başımıza uçarak eğitimleri tamamlıyoruz.

Daha ilk bölümde uçağın kontrolü bana bırakılınca gerildim. Panik halinde yaptığım ani dönüşler sonrası yere çakıldım. Özellikle ilk hatalı manevradan sonra nasıl toplayacağını bilememenin de verdiği çaresizlikle yapılan her hamle daha da kötü sonuçlara yol açtı. Bir de üstüne uçak düşerken kokpit kamerasında oynamamın da katkısıyla ortaya çıkan baş dönmesi ve panik durumu öğrenme süremi uzattı. Bol tekrar ve daha temkinli yaklaşım sayesinde uçağımı havada tutmayı öğrendim. Benzer sıkıntıları uçağımı piste indirmeye çalışırken de yaşadım. Üstelik her adımı çok güzel yaparak götürdüğüm eğitim uçuşunda sadece piste iniş yapmak yerine çakıldığım için kaç tekrar yaptığımı hatırlamıyorum. Sadece 3 dakikalık iniş eğitimini 1,5 saatte tamamlamış olmak size çektiğim eziyetler hakkında bir çağrışım yaptıracaktır. Başarısız denemeler yerini havada kusursuz süzülmelere bırakıncaysa hazır olduğunuzu hissediyorsunuz.





Havaalanları bu görseldeki gibi kalabalık değil. Genelde birkaç araç serpiştirilmiş ıssız yerler.



KAYNAK ARANIYOR

MFS henüz yeni çıktığı için her konuda detaylı bilgi bulamayabilirsiniz. Sadece makaleler ve uçuş videoları değil, o videoların altındaki yorumlardan bile bir şeyler kapmak mümkün. Squirrel isimli Youtube kanalında diğerlerinin aksine sadece oynanış videosu değil yorumlar ve öğretici bilgiler de bulunuyor. Ayrıca serinin takipçilerinin zaten bildiği flyawaysimulation.com web sitesine de yavaştan MFS içeriği gelmeye başladı. Güncel bilgileri bulamadığınızda eski videolara göz gezdirebilir ya da direkt olarak sitenin forumundan uçuş sevdalılarıyla konuşabilirsiniz.

RÜZGAR VE MOTORUN SESLERİ EŞLİĞİNDE UFUK ÇİZGİSİNE BAKIP HAYALLERE DALMAK İÇİN ADRES: OTOMATİK PİLOT.

Küçük bir özel jeti Selçuk'taki havalimanından Samos'a götürmek aklıma ilk gelen uçuştu. Kendimden emin bir şekilde yükleme ekranının bitmesini bekledikten sonra yaşadığım şoku görmeliydiniz. Eğitim uçağından farklı ve daha teknolojik olan jetin doğal olarak göstergeleri ve yapılması gereken gereklilikler de farklıydı. Tamamen bodoslama metoduyla kalkışımı gerçekleştirdim ancak ne kuleyle konuşmayı ne renkli dijital göstergeleri okumayı ne de havada ne manevra yapacağımı biliyordum. Yerel saatle gece 2'de gökyüzündeki jetimin içinde çaresizce yıldızları seyretmek de güzeldi ama o uçuşun pek de mutlu sonla bitmeyeceğini biliyor olmam o keyfe birazcık zarar vermiş olabilir, hayal ettiğim bu değildi. Böylelikle gayet başarılı olduğunu düşündüğüm eğitim bölümünün işe yaramadığı sonucu ortaya çıktı. Hayal kırıklığımın gölgesinde iç geçirerek kendimi internetin derinliklerine attım. Bu konuda iş tamamen oyuncuya kalmış. Şunu belirtmeliyim ki düşük hızlarda uçan basit eğitim uçuşlarından yüksek hızlı koca yolcu uçağını uçurana kadar çok emek harcamanız gerekiyor.

Bir oyuna başlamak için bu kadar efor sarf etmek herkese göre değil. Konuya ilgiliyseniz ise derya deniz sizi bekliyor. Olayı yerinde gözleyebilmek için yaşadığım bölgede eğitim uçuşlarının yapıldığı alanda bulunan göle giderek güneşleniyor numarası yaptım. Böylelikle gün içinde oradan geçen bütün uçakları ve manevralarını gözleme şansım oldu. Doğal olarak herkesin bu fedakarlığı yapmasını bekleyemezsiniz.

Adında geçen simülatör kelimesinin karşılığını vererek her detayı düşünen oyunun sadece serbest uçuş ve belirli aralıklar değişen meydan okuma modları var. Herhangi bir kariyer modu benzeri bir seçenek düşünmeyerek sadece uçuş konseptine ve hissine odaklanmak isteyen MFS belki de bu kararla birçok genel oyuncuyu kaybetse de bu kararın değişmeyeceğini bilerek hayatımıza devam etmek gerekiyor. İstediğimiz güzergahtaki uçuşu ve uçağımızı belirledikten sonra anı yaşamaya odaklanıyoruz.

Teknik destek

Oyunun beta sürecinde de bulunan veya çıkışından sonra yorumları alınan birçok gerçek pilotun söylediklerine göre uçuş dinamikleri konusunda oyun tam anlamıy-

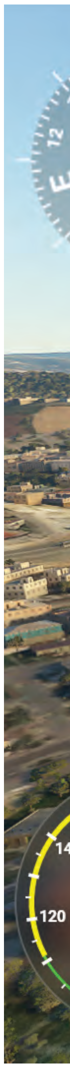
Evet, uçağına bağlı olarak aynı anda milyon tane değişkeni kontrol altında tutmanız gerekebiliyor.







Prag – İzmir seferlerimiz başlamıştır.



CHALLANGE

Bir önceki oyunda yakın arkadaşımın yaptığı gibi uçağınızın kalkışını gerçekleştirdikten sonra kontrolü otomatik pilota devrederek okula gidip akşam döndüğünüzde kontrolü alıp piste iniş de gerçekleştirebilirsiniz, tamamen kendi yarattığınız bir planda dünyayı da dolaşabilirsiniz. Serbest dünya ve görevsiz bir oyunda insanların yaratıcılığı ortaya çıkabiliyor. Dünyanın 7 harikasının etrafında uçma, en büyük dağın çevresinde gezinme veya görmek istediğiniz yerleri ziyaret etme akla ilk gelen #challenge konuları. Olabilecek en uzun uçuşu gerçekleştirme, Çin seddi boyunca uçuş ya da Ömer'in önerisi gibi sevmediğin birinin evine kamikaze uçuşu da enteresan örnekler.



Şehirlerin detay seviyesi hiç de fena değil. 15 yıl önceki Kuşadası gibi görünse de sokakları tanıyabildim.

la başarılı olmuş diyemeyiz. Bazı temel aerodinamik manevraların gerçekleştirilemediği ya da bazı uçakların kalkış hızlarının olması gerekenden daha düşük olduğu söyleniyor. Biz sıradan oyuncuların çok da dert etmeyeceği bir durum olacaktır. Yine de işin uzmanının aldığı "tam bitmeden çıkarılmış" hissini duymak üzücü. Bunun dışında uçuş saatleri, canlı hava durumu ve hava trafiği gibi sizi hayal ettiğiniz atmosfere sokacak diğer özelliklerse yerli yerinde. Bütün bu gerçeklik klavye fare ikilisinde bile ortaya çıkmasına rağmen güzel bir joystickle tam moda girebilirsiniz.

Başlangıçta kullanıma açık olan uçak sayısı yeterli olsa da farklı uçakları ek ödemelerle satın alabiliyorsunuz. Bir önceki oyunun mekanikleri üzerine geliştirildiği için *Flight Simulator X*'te bulunan üçüncü parti modellemelerin yavaştan *MFS*'ye de geleceğini tahmin etmek yanlış olmaz.

Görsellik konusundaysa oyun vaat ettiklerini sunmayı başarıyor. Bing Maps işbirliği sayesinde gerçek verilerden oluşturulan 37 binden fazla havalimanı, 1,5 milyon bina, 2 trilyon ağaç ve gerçeklerine benzer dağlar, yollar, nehirler yüksek çözünürlüklü görsellerle buluştuğunda ortaya çıkan sonuç gerçekten başarılı. Tabii her aradığınızı gerçek ölçülerinde bulamayacağınızı belirtmeliyim. Samos'a uçuşum sırasında babama bir selam vereyim diye Kuşadası'na alçaldığımda işyerinin yerinde boş bir arazi olduğunu gördüm. Ekran görüntüsü almaya çalışırken o araziye düşmem de bir enteresan oldu tabii. Sonrasında kontrol ettiğimde Çin Seddi, Efes Antik Kenti ya da Beşiktaş Vodafone Park gibi dünyanın önemli yerlerinin birebir olmamasına üzüldüm. Yine de özellikle pandemi nedeniyle evlerde oturduğumuz şu günlerde görmek istediğimiz yerlere ziyaret için güzel bir alternatifimiz var. Gece yıldızlar eşliğinde ya da okyanusun üstünde sonsuzluğun içinde uçmanın verdiği his de ayrıca çok güzel.

İçine girdiğinizde sizi etkisi altına almayı başaran uçsuz bucaksız bir dünya söz konusu. Xbox Game Pass oyunları listesinde bulunduğu için uygun fiyata deneme şansınız da var. Hal böyle olunca azıcık bile aklınızdan geçiriyorsanız Microsoft Windows'tan bile daha eski olan bu serinin son oyununa mutlaka şans vermelisiniz. Oyunun Microsoft tarafından önümüzdeki 10 yıl boyunca destekleneceğini de önemli bir not olarak eklemiş olayım.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Asobo Studio | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 350 TL (Steam, XBL)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/MicrosoftFlightSimlife.com

+

- Gerçek uçak kullanma hissi
- Bütün dünya oyun alanınız!
- Gerçek zamanlı hava durumu ve hava trafiği
- Detaylı görsel şölen
- Kokpit kamerasında oynamak çok zevkli

−

- Yetersiz eğitim bölümü
- Ücretsiz uçak sayısı daha fazla olmalıydı

9



Son Karar

İstediğiniz uçağı istediğiniz güzergâhta muhteşem bir görsellik eşliğinde uçurma fikri çekici geliyorsa tam aradığınız oyun.

Düşmanlar iğrençlik konusunda hiç sıkıntı çekmiyorlar.



OTHERCIDE

Ana gibi yar, ötesinde bir diyar olmaz

EREN ERYÜREKLİ

Bu sene millet anlaşmış gibi silme sıra tabanlı strateji ve taktik oyunları piyasaya sürdü. "Hepsini nasıl oynayacağız bunların kardeşim senelerce bu yılı mı beklediniz?" diye sorası geliyor insanın. Fransız ekip Lightbulb Crew'in geliştirdiği *Othercide* da bu furyanın son halkası ve hiç de büyük bütçeli bazı abilerinin gölgesinde kalmayan bir halka.

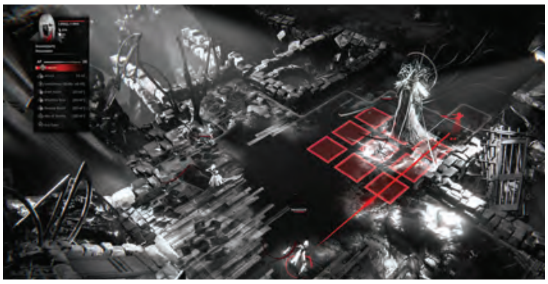
Oyun bir acayip âlemlerde geçiyor, muğlak muğlak konuşan tuhaf karakterler, kara veba çağlarından kalma psikopat doktorlar, korunması gereken bir garip çocuk ve gizemli güçlerle donanmış Mother rolünde biz şeklinde bir ortamdayız. İlk başta hiçbir şey ifade etmeyen bu karmaşık konu anlatımı şekli oyun ilerledikçe biraz açıklığa kavuşuyorsa da biraz dibini deşmek gereken oyunlardan birisi *Othercide* anlamak için. Mother olarak "ürettiğimiz" kızlarımızla karanlığın güçlerine karşı bitimsiz bir savaş veriyoruz. *XCOM* oynayanlar oyunun sistemlerine kısa sürede alışacaklarsa da iş biraz daha alengirli burada. Bir kere iyileşme yok savaşlar esnasında, yani ölen ölür kalan sağlar bizimdir gibi bir mantık var. Bir kurban verme mekaniği var iyileşme için fakat onda da hem bir kızınızı kaybediyorsunuz hem de kızın iyileştireceğinizle aynı seviye olması lazım yani pek kullanışlı değil. Biraz oynadığınızda zaten oyun da diyor "bilader bu oyunda bir öleceksin bin dirileceksin" diye ki bu da bizi roguelike mekaniklerine getiriyor. Yani ölmek zaten bu işin fıtratında var ve ölene kadar olabildiğince geliştirdiğiniz bacılarımız daha da güçlenerek dönecekler ölümden.

Take it on to the...

Bu güçlenme, oynadıkça açtığınız bonusları her seferde (Recollection) aktive ederek daha güçlü başlamanızla oluyor ve seviyeler atlandıkça da savaşlardaki taktiksel derinliğiniz artıyor. Yetenekler anlık, beklemeli ve tepkisel şeklinde üçe ayrılmış ve AP harcıyorlar (HP harcayanlar da var ama kullanmak riskli), bu AP kullanımınızsa sıranın size ne kadar erken veya geç geleceğini belirliyor. Yani bir sırada 55 puanı geçmediniz diyelim diğer sıranız daha erken geliyor. Böyle böyle uzak, yakın ve kalkanlı (4. birim sonradan açılıyor) askerlerinizle ilerliyorsunuz oyunda. İlk 5-6 saat ilk boss'u aşamayıp sinir olacağınız garanti fakat o kısmı aştıktan sonra da oyun çok güzel açılıp genişliyor. Yeteneklere takabileceğiniz daha iyi "hatıratlar" açılıyor ve güçlendikçe güçleniyorsunuz. Ayrıca hatırlatmakta fayda var ki mesafeli savaşçılar sonradan ezici üstünlüğe kavuşuyorlar yani son etapta diriltebileceğiniz 5 tane sağlam tabancalı kızla son boss'u rahatlıkla harcarsınız.

Düşün düşün ölümdür işin

Tabii bu tip oyunlarda denge önemli olduğundan rakiplerin bazen çok güçlü bazen çok güçsüz gelmeleri de boşa grind yapma hissi uyandırıyor ki oyun roguelike olduğu için aynı bölümleri bolca oynamaya hazır olun. Alanların hiçbir taktiksel kullanımı olmaması ve görevlerin aynılığı da eklenince bazen keşke otomatiğe alma tuşu olsaymış şu savaşları dediğim de oldu. Müzikler keyifli ve görseller de hayli iddialı kırmızı dokunuşlu siyah beyaz tasarımlara sahip. Biraz kasvetli ama amacın öle öle zafere ulaşmak olduğu bir oyuna da kesinlikle uyuyorlar. Kusurlarına ve ileride giderileceğini umduğum bug'larına rağmen türe taze bir soluk getirebiliyor *Othercide*.





+

- Görsellik müthiş
- Rougelike mekanikler sıra tabanlı savaşlara iyi entegre edilmiş
- Muğlak ama ilgi çekici öykü
- Müzikler gaza getirici
- Savaşların taktiksel derinliği tatminkâr
- Düşman tasarımları ve çeşitliliği başarılı

–

- İyileştirme sistemi etkisiz
- Bazı oyun mekanikleri zamanla çöp oluyor
- Fazla tekrar ve grinding var
- Boss savaşları genel olarak çileden çıkarıcı
- Alanlar ve görevler hep aynı ve özelliksiz
- Kızlarınızla herhangi bir duygusal bağ kurmak olanaksız
- Birimler arası dengesizlik zamanla artıyor

7+



Son Karar

Çeşitli ayarsızlıkları ve hataları olsa da ilginç evreni ve taktiksel oynanış mekanikleriyle akılda kalabilen bir yapım.

TÜR: Rougelike / Strateji | **YAPIM:** Lightbulb Crew | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 170 TL (Steam) 190 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-155-othercide

RÖKI

O ne ki?



M. İHSAN TATARİ

İskandinav mitolojisine dergicek zaafımız var. Çoğu kişi bunu *God Of War* ve *Hellblade* gibi oyunlara bağlasa da sebebi ofisimizde Ömer gibi bir İskandinav erkeğinin bulunması aslında. Kendisinin yıllardır bize animeleri sevdirmeye çalışması ama sırf görünüşüyle bile tam tersi bir etki yaratmasıyla hayatın bir cilvesi... İşte *Röki* de o oyunlardan biri. İskandinav mitolojisini konu alanlardan yani (bir an beni yönettiğimiz oyunlardan sandım, içim rahatladı :) - Ö)

Takk!

Röki'de Tove adlı bir kızı yönetiyoruz. Kendisi babası ve küçük kardeşi Lars'la birlikte dağ başındaki bir kulübede yaşıyor. Annelerini küçük yaşta kaybetmişler, bu yüzden evdeki tüm işler onun eline bakıyor. Kardeşi Lars'sa tam bir yumurcak ve sık sık ormanda büyülü yaratıklar gördüğünü iddia ediyor. Tove bunlara pek kulak asmıyor tabii. Ama bir gece devasa bir yaratık çıkagelip Lars'ı kaçırıyor. Onu kurtarmak için ormana dalan Tove çok geçmeden kardeşinin doğru söylediğini ve buranın sahiden de mitolojilerde anlatılan fantastik canlılarla dolu olduğunu keşfediyor.

Röki için modern bir point 'n click demek yanlış olmaz. Klasik macera oyunlarından ziyade *Machinarium* ve *Samorost* gibi öncüllerine benziyor. Sağdan soldan nesneler topluyor, bunları birleştiriyor ve çeşitli bulmacaları çözüyoruz. Kontrollere alışması biraz zaman alıyor çünkü ne sadece fareyle ne de sadece klavyeyle oynanıyor.

Macera boyunca önce kocaman bir ormanda koşturup dört büyük ruhu uyandırmaya çalışıyoruz. Orman hakikaten büyük, bu da önceki ekranlara sık sık geri dönmek anlamına geliyor. Neyse ki bir yerden sonra hızlı seyahat açılıyor. Yine de yer yer sıkıldığımı itiraf etmem gerek. Daha sonraysa, oyuna sürpriz bir karakterin eklenmesiyle aynı anda iki kişiyi yönettiğimiz bulmacalar çıkıyor karşımıza. Bu bölümü daha eğlenceli buldum. Bir de kâbus sekansları var tabii, ki en çok bu kısımları sevdim sanırım.

Karar ver birader!

Yapımcıları *Röki*'yi "şiddet içermeyen bir macera" olarak tanıtıyor. Ama aralarda benim gibi kazık kadar adamın bile ürpermesine neden olan sahneler var. Oyun kimi zaman masalsı kimi zaman hüzünlü kimi zaman da ürkütücü bir hâl alıyor. Hani çocuk oyunu olmak istiyormuş da bir türlü karar veremiyormuş gibi. Başkarakterimizin sürekli kederlenmesinin de buna pek faydası olmuyor doğrusu.

Öte yandan bulmacaların hepsi mantıklı; hiçbir zaman alakasız nesneleri alakasız yerlerde kullanmak zorunda kalmıyorsunuz. Ama çoğu aşırı kolay. Oyunda seslendirme namına pek bir şey yok. Karakterlerimiz *The Sims*'teki gibi konuşuyor. Arada sırada birbirlerinin isimlerini söylüyorlar bir de. Grafiklere gelince, işte onlar cidden güzel. Gerek mekân tasarımları gerekse karşılaştığımız büyülü canlılar gerçekten güzel çizilmiş. Ama oyunu kurtarmaya yetmiyorlar ne yazık ki.

10 saatlik bir oynanış sunuyor bize *Röki* ama keşke biraz daha kısa olsaymış dedirtiyor. Çok duygusal bir hikâye sunmaya çalışıyor ama klişelerden klişelere atlıyor. Değindiği konuları biraz daha iyi işleyebilseymiş çok daha başarılı olabilirmiş. Bu hâliyle bir kere bitirilip unutulacak bir yapımdan fazlası olamıyor maalesef.

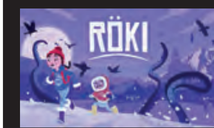
+

- İskandinav mitolojisi
- Mekân tasarımları
- Mantıklı bulmacalar

−

- Çok dolaştırıyor
- Bulmacalar fazla kolay
- Ne olmak istediğine bir türlü karar veremiyor
- Sonu pek tatmin edici değil

7



Son Karar

Potansiyelini ıskalamış. Güvenli suları terk etmemeye fazla özen gösteriyor.





TÜR: Macera | **YAPIM:** Polygon Treehouse | **DAĞITIM:** United Label | **DİJİTAL İNDİRME:** 65 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-155-roki

MORTAL SHELL

Amatör eğlendirir! (şaka, şaka)

ESER GÜVEN

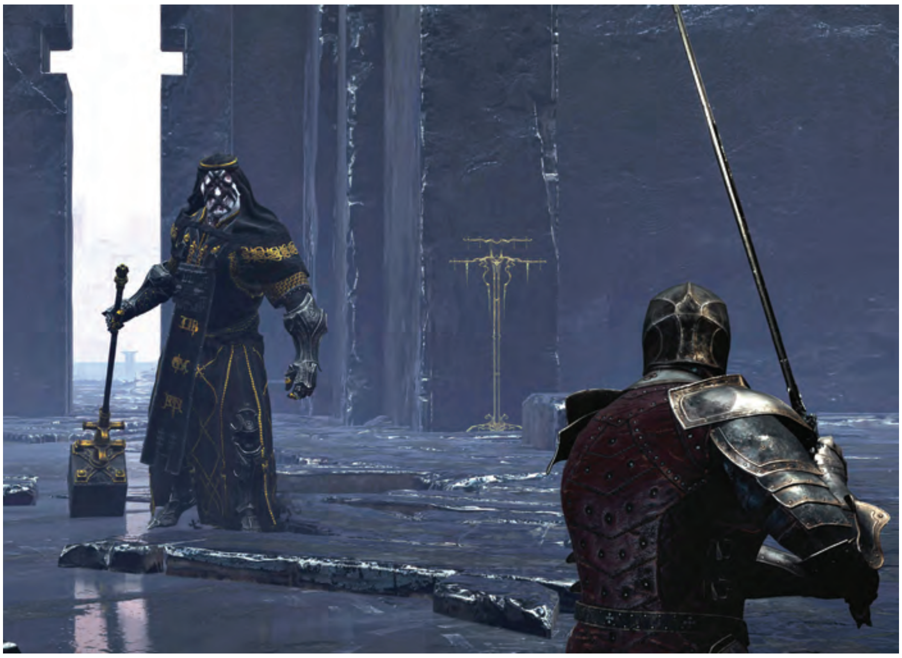
Dark Souls diye bir oyun var, belki ismini duymuşsunuzdur. Fena bir oyun değil, severim keratayı. Hadi benim kişisel sevgimi bir kenara bırakalım, bence tüm oyun editörleri de çok seviyor o oyunu. Sonuçta benzer bir oyun çıktığında tüm incelemeyi '*Dark Souls*'un şunlusu, *Dark Souls*'un bunlusu' üzerine kurup tembel biçimde sona ulaşabiliyoruz. Bir editör daha ne ister ki, şablon hazır, taaaaak 5 dakikada inceleme karşınızda!

Ben bu olaydan çok sıkıldım, Ömer'e açıkça 'yazmaya elim gitmiyor' dedim. Oyunu sevmediğimden değil, çok sevdim. Ama o tembel formülü kullanmak da istemiyorum. *Mortal Shell, Mortal Shell* gibi bir oyun arkadaşlar. Bugüne kadar bu ve benzeri türdeki çok sayıda oyuna uzak durmuş olabilirsiniz. Ne bileyim, zorluğu gözünüzü korkutmuştur, dışarıdan bakınca karmaşık gelmiştir, kendinizi bir oyuna uzun süreliğine gömmek istememişsinizdir... *Mortal Shell* bunlardan hiçbiri değil. *Dark Souls*'un kısası, uzunu, zoru, kolayı, bilimkurgulusu, robotlusu falan değil. *Mortal Shell*, kendi formülünü üretmiş bir aksiyon rol yapma oyunu.

Ölümlüsünüz, Ghost in the Shell de olabilirsiniz

Mortal Shell'in en önemli özelliklerinden biri ortada bir karakter yaratma olayının olmaması. Oyun bunu sizin yerinize yapıyor ve oyun dünyasına saçılmış olan dört farklı 'kabuk' sizin karakterleriniz oluyor aslında. Başta çıplaksınız, güçsüzsünüz, koydular mı yıkılıyorsunuz. Ama daha en başta ilk kabuğu bulup da zırhlara bürününce, elinize de o kocaman kılıcı alınca güçlü olduğunuzu hissetmeye başlıyorsunuz.

Güçtür, çeviklikti̇r, büyüdür, zekâdır, unutun hepsini. Bulduğunuz kabuklar ana olarak üç farklı kategoride farklılık gösteriyor: Kimi acayip bir sağlık veriyor, kiminde dayanıklılığınız arşa çıkıyor, kimiyse bazı özel yetenekleri kullanmanızı sağlayan azimi artırıyor. Tabii sağlık artınca bir diğeri azalıyor falan. Aralarında büyücü, hırsız vs. gibi sınıf farkları da yok bunların ama her biri o kabuğun sahibinden gelen çeşitli güçlere sahip. Mesela Harros yeteneklerini açtıkça oyuna özel 'taşlaşma' mekaniğini iyice farklı seviyelere taşıyor, Eredrim zaten hayvan gibi olan sağlığını daha da güçlendiren yetenekler açıyor, vurunca yere yıkılması zorlaşıyor. Yani oyunu oynarken "benim sağlığım az, çabuk ölüyorum" diyorsanız Eredrim kabuğuna geçiyorsunuz, çeviklik ve dayanıklılık benim işim, seriye bağlayıp saldırayım diyorsanız Tiel'i tercih ediyorsunuz. Bu geçişleri yapmanın herhangi bir cezası da yok üstelik. Yani seviye atladım, şimdi acaba neye puan versem derdi yok. Her şey son derece rafine, kafa karıştırıcılıktan uzak.



Ölüm ve sonrasında her şeyi kaybetme riski insanın gözünü korkutabiliyor, biliyorum. *Mortal Shell*'se tam bir ikinci fırsatlar dünyası. Bir kere oyunda iki farklı para birimi var, Tar ve Glimpse. Glimpse karakterinizin yeteneklerini açmak için en önemli birim, Tar'sa hem alışverişte hem de yetenek açmakta kullandığınız yardımcı birim. Ölümler sonrasında kaybedebileceğiniz tek şey Tar, zar zor bulduğunuz Glimpse'ler kabuğa bağlı olduğu için, kabuğa geri döndüğünüz an hepsini geri kazanmış oluyorsunuz.

Diyelim düşman size öyle güzel oturttu ki tüm canınız gitti (ve inanın bana, neredeyse her düşman size bunu yaşatacak). O an ölmüyorsunuz, bedeniniz kabuktan





Genessa'yı böyle kudretli bir formda görmek etkileyici oluyor



fırlıyor. O haldeyken de düşmanı öldürme şansınız var (çok yetenekliyseniz) ama o an amacınız hemencecik tekrar kabuğa girmeye çalışmak oluyor. Bunu yaptığınız anda da canınız tamamen doluyor zaten. Bir daha aynı şeyi yaşarsanız anca o zaman boşluğa karışıyorsunuz. Bu durumda da tekrar ölmeden, önceki öldüğünüz yere dönerek Tar'larını geri alabiliyorsunuz.

Bir oyunda kedi sevebiliyorsak, o oyun iyi oyundur

Oyunda topu topu 5 boss var, toplamda da 5 ayrı bölge. Bir tanesinde karlı ortamlara giriyor, bir diğerinde ateş temasıyla karşılaşıyorsunuz. Bölümlerin uzunlukları fazla değil, her bölüm üç alt parçaya ayrılmış durumda. Bu parçaların başında oyunu "kaydetmenizi" sağlayan Sester Genessa isminde NPC'ler var. Bir nevi Fire Keeper ya da Bonfire diyebiliriz. Bunların araları biraz mesafeli olduğundan öldükçe başa dönmek biraz sinirlerinizi zıplatabilir ama sonuçta kimse size tereyağından kıl çeker gibi bitirebileceğiniz bir oyun vaat etmiyor zaten.

Evet, *Mortal Shell* zor bir oyun. Çok sağlam bir öğrenme eğrisi var, blok yerine geçen taşlaşma mekaniğine alışmak lazım mesela. Parry zamanlamasını iyi öğrenmek, hemen ardından Riposte'yi çakıp hem iyileşmek, hem de düşmana sağlam zarar vermek lazım. Ama hepsi öğreniliyor biliyor musunuz? Sanki *Sekiro*'da ilk dakikadan itibaren Deflection ustası mıydık? Oyunların kendi dövüş sistemlerini yaratması ve bunları abartmadan yapması, çeşitlilik adına gayet süper bir şey.

Ancak bu zorluğun bir sebebi de oyunun elinizi tutmaması diyebilirim. Başta zor olan bölgelerden birine gidebilir ve bunu fark etmeyebilirsiniz bile. Mesela ben öyle yaptım, sonda gitmemin hayırlı olacağı Eternal Nartex'e en başta gittim; boss'u öldürene kadar göbeğim çatladı. Halbuki önce diğer taraflara gitsem, silahımı güçlendirsem, birkaç yetenek açsam işim çok daha kolaylaşacaktı. Ancak orada bir 'imkânsız' zorluk da yok tabii, azmin elinden bir şey kurtulamıyor.

Ey Souls, geldiysen masaya üç kez vur

Mortal Shell'de uzun diyaloglar, çeşit çeşit NPC'ler, gizli görevler, giysi ekranları falan yok. Bulduğunuz bir eşyayı kullanarak etkisini öğrenebiliyor, daha çok kullanarak o eşyada ustalaşabiliyorsunuz. Örneğin ilk yediğinizde sizi zehirleyen bir mantar, birkaç sefer sonrasında zehre karşı bağışıklık kazandırıyor. Sırf bu bile çok değişik bir hava kazandırmış oyuna, geçmişe dair bir şey bilmeyen, bir başkasının kabuğunda yaşayan biri olduğunuzu hissettirmeyi başarmış.

Mortal Shell'in rafineliği grafiklerin pek de çeşitli olmamasına, ya da bölüm tasarımlarının biraz fazla basit, yol bulmanınsa biraz fazla karmaşık olmasına da yol açmış bir yandan. Düşman tasarımları keyifli ama sayıları çok az. Yani bir AAA değil de, AA oyun gözüyle bakmakta fayda var. Ancak bu türdeki oyunlardan çekinen herkesin o çekingenliği atmasını ve özgüven kazanmasını sağlayabilecek sadelikte bir oyuna ihtiyaç vardı bence. *Mortal Shell* işte o oyun.

Ne? *Dark Souls* lafını yeterince kullanamadım mı? Yeterince tembellik yapmadığım için bu seferlik kusura bakmayın ve git gud.

+

- Bu tür zorlu aksiyon/RYO'larla tanışmak için iyi bir oyun
- Dövüş mekaniklerinde orijinal fikirler var
- Farklı kabuk ve silahlar çeşitlilik sağlamış
- Uzunluğu gayet makul ve hikâyeyi sıkmadan sonlandırıyor
- Seslendirmelerdeki tonlar müthiş

−

- Ortamlar arasında grafik anlamında büyük bir fark yok
- Özellikle ilk ormanda kaybolmak çok kolay
- Bazı yerlerde Genessa'ların araları fazla uzak

8

MORTAL SHELL

Son Karar

Başarılı bir oyun yapmak için illa diğer oyunları birebir kopyalamaya çalışmaya hiç gerek yok.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Cold Symmetry | **DAĞITIM:** Playstack | **DİJİTAL İNDİRME:** 119 TL (Epic, XBL), 134 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** mortalshell.wiki.fextralife.com

RISK OF RAIN 2

1 değil 2, 2 değil 3

ALİ SEZGİN

Akliselim bir yapımcı yaptığı devam oyununda hiç risk almadan tutan formülü bozmaz ve yarattığı 2D roguelike oyunu daha iyi görseller ve yeni düşman ve bölüm canavarlarıyla güncelleyerek ikinci oyunu ortaya çıkarır. Kafası kırık idealistlerse 2D olarak tasarlanmış bir oyunu 3D'ye çevirip *Risk of Rain 2*'yi çıkarır. Yıllarca bu oyunu bekleyen kitleyse *Risk of Rain* olmayan ancak neredeyse onun kadar eğlenceli bir oyunla karşı karşıya bulur kendisini.

Risk of Rain 2 oyun alanının kurallarını tanımlarken babasının izinden gidiyor. Kendini yabancı ve saldırgan bir gezegende bulan kaşifler, gittikçe gaddarlaşan doğaya karşı, doğadan daha hızlı güçlenerek hayatta kalmaya çalışıyorlar. Oyunda farklı özelliklere sahip toplamda 8 kahraman var. Hemen hemen hepsi farklı yeteneklere sahipler, dolayısıyla biriyle uygulayacağınız taktikler katiyen diğerinde işlemiyor. Neyse ki bütün karakterlere oyunun başında ulaşmak mümkün değil, hatta kilitli olanlardan bazılarını açmak ciddi bir uğraş ve beceri gerektiriyor.

Zaman daralıyor

Risk of Rain 2'nin diğer roguelike oyunlardan farkı sunduğu zamana karşı yarış mekanikleri. Hangi bölümde olduğunuz fark etmeksizin, oyun her geçen saniye zorlaşıyor. Bu sırada siz de canavar öldürüp, para kazanıp, o gelen paraları da çeşitli bonuslar veren sandıklarda kullanıyor olacaksınız. Oyun 3 kişiye kadar çok oyunculu oynanış destekliyor ve bu kişilerin yakın arkadaşınız olması özellikle fazla zorlaşan oyun mekanikleri hesaba katıldığında faydalı olacaktır. Oyunda öyle anlar oluyor ki tam bir ölüm makinası olsanız bile tek bir vuruş işinizi bitirmeye yetiyor. Bu durumda canavarların silahlarını size değil de arkadaşınıza doğrultması her zaman tercih edilebilir bir durum.

İki boyuttan üçüncü boyuta geçiş açıkçası beklediğim kadar etkileyici olmamış. Hatta belki de eski halinin hem sunum hem de görsel dil açısından daha iyi olduğunu söylemek bile mümkün. Oyunun faunaları ve dünyaları son derece etkileyici. Yaratık çeşitliliği iyi ve farklı grupların bir arada gelmeleri, oyuncunun da o tiplere karşı uyguladığı taktikleri gözden geçirmesine neden oluyor. Zorluk seviyesi çok yükselinceye, bambaşka bir hengâme ortaya çıkıyor. "Yaratık gelse de kessem" diyen aç gözlü oyuncular bir noktadan sonra kaçacak delik arar hale geliyor.

Birini seçecek olsam

Peki iki oyun varken tercihimin hangi yönünde olacağını sorguluyoranız, hiç düşünmeden ilk oyun derim. *Risk of Rain 2*'de ekranda oluşan kaos o kadar büyük ki, 15-20 dakikalık bir oynanış seansının ardından saçma sapan bir şekilde ölmek hoş bir hissiyat değil. Evet oyunun inanılmaz derecede zorlaşması gerekiyor ama ben bir oyuncu olarak kontrol edemediğim bir serseri kurşunla ölmeyi hoş karşılamıyorum. İşin kötü yanı her seansa bu hissiyatla başlıyorum. "1-2 bölüm geçer, karakterimi güçlendirir, sonra da saçma sapan ölürüm" yaklaşımı ister istemez şevkimi kırıyor. Serinin ilk oyununda da bu durum olsa da *RoR 1* okunabilirlik açısından mevcut oyundan kat ve kat üstündü.

Risk of Rain 2 bu haliyle arkadaşlar arasında oynamak için eğlenceli bir oyun olsa da, oyuna başladığınız ilk andan itibaren yanlış yaptığınızı anlayacağınız yapımlardan biri aynı zamanda. Bu oyunun veya yapım ekibinin kötü olduğu anlamına gelmese de tasarımsal açıdan bazı şeyler çözülmeden üçüncü boyuta geçildiğini düşünüyorum.

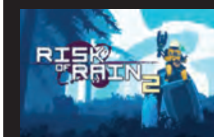
+

- Farklı dünyalar
- Karakter çeşitliliği
- Dünyalar yeterince farklı

−

- Güçlendirmeler belirgin bir fark yaratmıyor
- Oyunun okunabilirliği düşük
- Karakterler kaçak dövüşmek için fazla yavaş, ninja bile

7

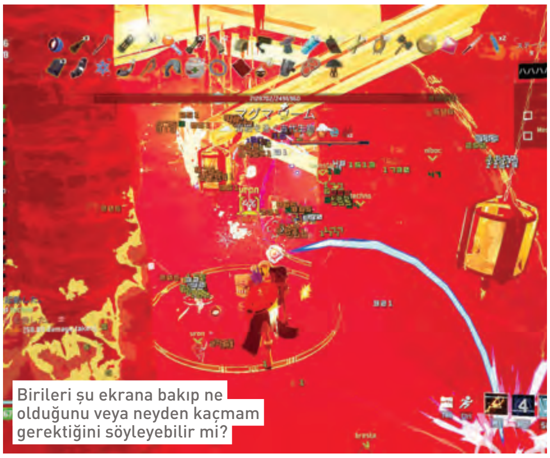


Son Karar

Önceliği ilk oyuna verin. Severseniz ve 3D'sini ararsanız buraya o zaman buyurun.



Aman kapılara bütün güçlendirmeleri almadan girişmeyin.



Birileri şu ekrana bakıp ne olduğunu veya neyden kaçmam gerektiğini söyleyebilir mi?

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Hopoo Games | **DAĞITIM:** Gearbox Publishing | **DİJİTAL İNDİRME:** 70 TL (Steam), 112 TL (XBL), 134 TL (PSN), 30 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** riskofrain2.fandom.com

BATTLETOADS

Yaklaşma siğil atar

ALİ SEZGİN

Ülkemizde oyun kültürünün yabancı ülkelerden farklı ilerlemesinin sonuçlarından biri de dönem dönem kimsenin neden heyecanlandığını açıklayamadığım oyunların ortaya çıkışı. Japonya'da 90'larda popüler olan ve Batı'ya gelmeyen oyunların çoğunu bilmemize imkân olmamasına rağmen günümüzde bu eski oyunlara deliren bir kitle var mesela.

Battletoads'un son oyununu oynarken aldığım hissiyat da aynen bu şekildeydi. SNES oyununu oynamıştım ama bende özel bir etki yaratmamıştı. Gözlerimi kısıp hatırlamaya çalıştığımda da benzer beat 'em up'lara göre fazla zor olması dışında aklımda fazla bir şey de kalmamış hani. Bu yüzden *Battletoads* oynamayı arkadaş ortamına gelen yabancı kişi olmakla bir tutuyorum. Herkes normalde başkalarıyla yapmayacakları garip esprileri yapar, gereğinden fazla hoş sohbet olurlar ama siz asla oraya ait hissetmezsiniz. *Battletoads*'ta kimisi komik çoğu garip esprilerin arasında yolumu bulmaya çalışırkenki hissiyatımı bu şekilde açıklayabilirim herhalde.

10 dakikalık skeç şovuma hoş geldiniz

Battletoads'un kendisi bir ilerlemeli dövüş oyunu. Zitz, Rash ve Pimple'dan oluşan üç kişilik süper kurbağa gücünü kullanıyorsunuz ve amacınız -en azından en başlarda- kötü kraliçenin geriş dönüş planlarına engel olmak. Oyunun öyle uzun uzun anlatacak ciddi bir senaryosu yok. Zaten karakterler de çoğu zaman başlarına gelen trajikomik hadiseleri pek ciddiye almıyorlar. Yakın zamanda çıkan *Streets of Rage 4*'le kıyasladığımda kısmen daha fazla kombolara dayalı ve daha hızlı bir oyun olduğu hemen anlaşılıyor. Kurbağalar dilleriyle düşmanları kendilerine çekerken *DMC*'yi andıran fırlatmalı tutmalı seri darbelerle oynanış nadiren kendini tekrar ediyor.

Bölümlerin kendisinin çok akılda kalır bir yanı yok. Hatta durup düşündüğümde oyunun tam olarak hangi gezegenlerde geçtiğinden bile öyle aman aman emin sayılmam. Dövüşler hızlı ve eğlenceli olsa da *Battletoads* oyuncuya çok daha fazlasını sunmaya yeminli çıkmış resmen. Geriye kalan içerik açıkçası beni endişelendiren kısım oldu; esprili ara sahneler ve bulmacalar, oyunun *Streets of Rage* gibi tekrar tekrar oynanabilecek değil de bir defalık bir eğlence olduğu hissini uyandırıyor. O espriler ve bulmacaları hatırladıktan sonra onları tekrar görmenin ne anlamı olabilir ki sonuçta?

Dışarı çıkışlar can güvenliğiniz için engellenmiştir

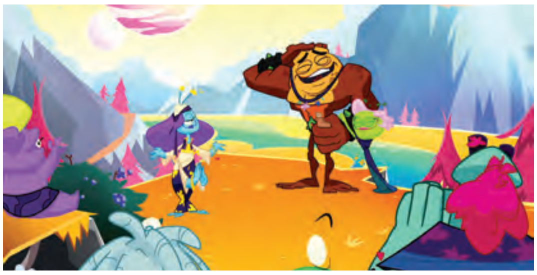
Battletoads'u günün birinde baştan oynayacaksam bunun en büyük nedeni üç kişilik ortaklaşa oynanış modu olacak. Bu sistemde normalde kullanılan üçlü kurbağa sistemi yalnızca tek bir karaktere indirgeniyor ve oyuncu bu kurbağanın bütün sorumluluğunu üzerine alıyor. Ara sahneleri en az sizin kadar umursamayan, vasat esprilere gülmeyen bir arkadaşa sahip olmanın keyfi, o geçilemeyen yerlerde sesi kısıp geyik yapınca ortaya çıkıyor çünkü.

Battletoads olmazsa olmaz bir deneyim değil. Xbox Game Pass içinse gerçekten muhteşem bir tercih olmuş. Sürekli oynanıyor olmasa bile eve misafir geldiğinde veya canım biraz birilerini dövmek istediğinde bakacağım ilk yerlerden olacaktır.



Garip ve açıklanamaz bölümler konusunda eli fazlasıyla bonkör Battletoads'un.

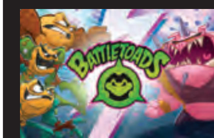




+
- İlk seferinde güldüren espriler
- Sağlam dövüş içeriği

−
- Tekrar oynandığında sıkıcılaşan ara sahneler
- Basit ve tekrarlaması zevkli olmayan bulmacalar

6



Son Karar

Kötü bir oyun değil de tek gecelik eğlence olmanın ötesine geçemiyor.

TÜR: Beat 'Em Up | **YAPIM:** Hopoo Games | **DAĞITIM:** Microsoft / Rare | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 119 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** battletoads.fandom.com

HORIZON: ZERO DAWN COMPLETE EDITION

Bir aynı motorla yaplıan Death Stranding'in PC'sine bakıyorum bir buna...

YASİN İLGÜN

2017'de PS4 için çıkış yapan *Horizon: Zero Dawn*'u Oyungezer Online'da ben incelemiştim ve ayılıp bayılarak oynadıktan sonra oyuna 100 üzerinden 92 puan vermiştim. Gönül isterdi ki oyunun PC portu da aynı güzellikte olsun, hatta üstüne teknik olarak seviye atlamış olsun ama olmadı sevgili Oyungezerler, olmadı.

Peki neden olmadı? Çünkü son yıllarda gördüğüm en kötü PC portu var karşımda. Hani bir değil, beş değil, kaç farklı sıkıntıyla karşılaştığımı ben unuttum. Zaten beni geçtim, yapımcı şirket Guerilla Games bile daha oyun çıkmadan önce biz beceremedik, affedin düzelteceğiz temalı bir mesaj paylaştı. Ben bu incelemeyi yazarken oyun üçüncü yamasını yedi ama sıkıntıların önemli bir kısmı hâlâ devam ediyor. Oyunun bilgisayarımı komple dondurması, farklı GPU'larla denememe rağmen düzenli olarak yeşil ekran vermesi, görüntü teklemesi ve daha neler neler... Eh en azından artık oyunu oynayabiliyorum, yani bu da bir şeydir herhalde.

Guerilla Games ne yazık ki sınıfta kalmış, oyunun PS4 sürümü muhteşem bir akıcılığa sahipti, üstelik bunu büyüleyici görseller sunarak başardı. Bunu büyük bir başarı olarak görmüyorsanız *HZD*'den sonra çıkış yapan *Control, Days Gone* ve daha nice oyunu sayabilirim, bu oyunları ortalama 20 karenin altında oynayarak inceledim. Kaldı ki iki oyun da görsel olarak *HZD* kadar etkileyici ve detaylı değildi.

Şikâyet etmekten oyunun kendisinden bahsetmeye geçemedim bile, durumu siz düşünün işte.

Aloy ve harikalar diyarı

Eğer ki oyunu sıkıntısız bir şekilde PC'nize kurup oynayabilmeye başladıysanız sizi harikulade bir dünya bekliyor. Kahramanımız Aloy bebekliğinden beri kabilesi Nora tarafından dışlanmış biri ve bu dünyadaki tek dostu, aynı zamanda ona babalık eden Rost isimli başka bir Nora yerlisi. Aloy'un annesinin kim olduğunu bulma macerası bir anda onu çok daha büyük bir dünyanın parçası yapıyor ve hikâye bambaşka yerlere doğru yol alıyor. Gezegenin yükü Aloy'un omuzlarına biniyor desek yalan olmaz ama oyunun hikâyesi bu konuda hiç sırıtmıyor. Gizemleri bir bir keşfettikçe dünyamızın nasıl robot hayvanlar tarafından ele geçirildiğini de öğreniyoruz ve görevimiz de adım adım netleşiyor.

Horizon: Zero Dawn ilk bakışta arkasında derin ve ciddi bir hikâye barındırıyor gibi gözükmüyor, fakat bana güvenin sevgili Oyungezerler, gerçekten sürükleyici bir macera sizleri bekliyor. *HDZ*'nin ek paketi *The Frozen Wilds* da gerçekten oyunu dünyasını zenginleştiren, bolca da yeni içerik ekleyen bir yapım, hem de PC sürümüne direkt olarak dâhil edilmiş durumda. Kuzey Dağları'nın ötesinde, Banuk Kabilesi'nin yurdunda yeni düşmanlar, yeni silahlar ve yeni zırhlar sizi bekliyor.

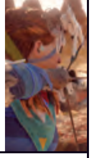
Oyunun anlatı bazında yakaladığı kaliteli bir standart var, fakat bazen tavan ve taban noktaları arasında da ciddi farklar var. Bazı yan görevler gerçekten asıl görevler kadar kalite kokuyorken, kimisiyse sırf oyun süresi uzasın diye eklenmiş gibi. Bana kalırsa bu konu başlığı altında oyunun en büyük sıkıntısı, hiçbir özelliği olmayan ve akılda kalmayan yan karakterler. Hani dördüncü oynayışım olmasına rağmen Aloy ve Rost dışında tüm isimleri unutmuşum.







Dur çok hızlı koşma, vallahi şimdi çökecek!



PC'de 60 fps alma rehberi

Öncelikle oyunun kendi içerisinde 4 tane görüntü kalitesi seçeneği yer aldığını söylemek gerekli. Bunlardan performansı öne çıkar dediğinizde oyunu düşük ayarlarda oynamış oluyorsunuz. "Orijinal" ise PS4 sürümüyle aynı ayarlar demek. Kaliteli öne çıkar ve Ultimate ise tahmin edebileceğiniz gibi yüksek ve en yüksek ayarlar.

Textures (Kaplamalar)
Kaplamalar tuhaf bir şekilde oyun performansına çok etki etmiyor. Bununla birlikte orta ve en yüksek seçenekler arasında 1080p'de pek bir fark yok. Hatta iki seçenek de aynı miktarda VRAM (video belleği) tüketmekte. Bu ayar aslında uzak mesafedeki kaplama detaylarını direkt olarak etkilemekte.
Öneri: Medium-High

Model Quality (Model Kalitesi)
Bu ayar da aslında uzak mesafedeki karakterlerin model kalitesini belirliyor. Bu da kaplamalar gibi görüntü belleği kullanımına aynı etkiyi yapıyor. Bu iki ayarın oyununuza etkisini deneyerek görmeniz en sağlıklısı olacaktır. Bellek kullanımı tek belirleyici faktör değil neticede.
Öneri: Medium-High

V-Sync
AMD ekran kartı kullanıcılarına önerim, oyunun kendi V-Sync ayarını değil, Radeon yazılımının kare hızı senkronunu kullanmaları. Oyunun kendi V-Sync'i atlamalara ve keskin düşüşlere sebep olabiliyor.
Öneri: Ekran kartınız üzerinden limit koyun.

Shadows (Gölgeler)
Oyunun gölge ayarları görsel olarak net bir farklılık sunmuyor. Daha çok gölge boyunu ve gölgenin fiziksel alanını değiştiriyor fakat yine de performans kıyımı yaşatıyor. Medium veya High ile Ultra arasında görsel olarak büyük bir fark yok. Kartınıza göre bunlardan birini seçebilirsiniz.
Öneri: Medium

Anisotropic Filter
Eğer hata düzeltilmediyse bu ayarın da görsel etkisi alt seviyedeyken, performans etkisi ekran kartını yorabiliyor. Kartınızın kendi yazılımı üzerinden AF açabilirsiniz.
Öneri: Kendi kartınız üzerinden ayar seçin.

Reflections (Yansımalar)
Bu ayar yansımaların hangi çözünürlükte görüntüleneceğini kontrol etmekte ve ekran kartını güçlü bir şekilde yoruyor. High ve üzerini seçtiğinizde modelin yansıması tam çözünürlüklü oluyor, bu ayarların altındaysa yansımalar daha bulanık oluyor fakat performans da artıyor. Reddit'te yazılanlara göre High ve Medium arasında %10 ile %15 arası bir fark olduğu gözlemlenmiş.
Öneri: Medium

Ambient Occlusion (Ortam Aydınlatması)
Bu da şu an için tam çalışmayan ayarlardan biri. Sık sık bozuluyor ve ekranda nesneleri komple karartabiliyor. Medium ile Ultra arasındaki fark bariz şekilde belli olsa da göz alışınca çok da yadırgamıyorsunuz.
Öneri: Medium

Anti-Aliasing
Görsel etki ve performans oranı olarak TAA'yı öneriyorum. Bu noktada yine deneme yanılma yöntemine de başvurabilirsiniz.
Öneri: TAA

Clouds (Bulutlar)
Oyunun atmosferinin çok büyük bir parçası bulutlar. Kendinizi sık sık yüksek noktalarda buluyorsunuz ve uçan bolca da düşman var. Low ve Medium'un kalitesi ve bulut sayısı düşük kalıyor. Akıcı performans için Medium, görselden çok da ödün vermemek içinse High seçebilirsiniz.
Öneri: Medium-High

Fullscreen (Tam Ekran)
Oyunu tam ekranda oynamayı unutmayın. Oyunlarınızı tam ekran açtığınızda ekran kartınız arka planda masaüstü ve başka işlemleri tutmadığı için oyun performansınız artacaktır.
Öneri: Tam ekran oynayın.





Klavye ve fare ile bu oyun daha bir süper

Horizon: Zero Dawn hikâyesi kadar muhteşem oynanışıyla da öne çıkan bir oyun. Oyunda sadece ok ve yay değil, bomba atan sapanlar, bir sürü çeşit tuzak, farklı ok ve yay türleri, mızraklar ve daha neler neler var. Hem de bu silahları harmoni içinde kullanıp müthiş kombinasyonlar oluşturmak da mümkün. Düşmanın zaaflarını analiz etmek, çevredeki diğer düşmanlara göz gezdirmek ve bir saldırı planı yapmak ayrı bir keyif. Tabii ki her hesap çarşıya uymuyor ama o kaosun da tadı güzel.

İşin içine klavye ve fare de girince Aloy'u kontrol etmek çok daha kolay ve eğlenceli oluyor. Başta oyun çok kolaylaştı diye şikâyet etsem de kısa sürede eski dostlar gönlümü kazanmayı başardılar vallahi.

Kısacası elimizde muhteşem bir oyun, kötü bir port var. Belki de insanlar PC'de işkence çeksinler de konsolun rahatlığını anlayıp Playstation alsınlar diye bilerek böyle yaptılar, kim bilir?

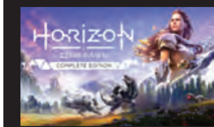
+

- Muhteşem bir atmosfer, büyüleyici bir dünya
- Aloy bağ kurması kolay ve sevilesi bir karakter, iyi yazılmış
- Robot hayvan canavarlar ve arkalarındaki hikaye harika
- Silah ve dövüş çeşitliliği muazzam
- Ek paket The Frozen Wilds da oyuna dâhil

−

- Rezalet bir PC portu, sayısız sıkıntılar
- Ara sahneler 30fps limitli
- Sıkıcı ve akılda yer etmeyen yan karakterler

6+



Son Karar

PC sürümünü şu an kimselere öneremiyorum. Tüm teknik sıkıntıları çözüldüğünde, oyunu oynamak bir tombala meselesi olmadığında tekrar görüşelim.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Guerilla Games | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 275 TL (Steam, Epic), 84 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** horizon.fandom.com

ROGUE LEGACY 2

Ama bu oyun bir yerden tanıdık geliyor?

ESER GÜVEN

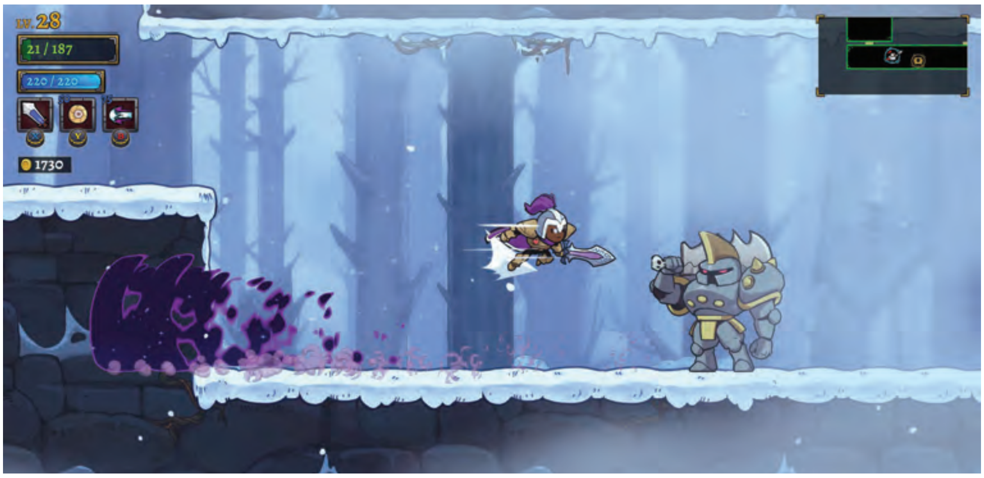
Cellar Door Games ufacık bir fragmanla *Rogue Legacy 2*'yi işaret ettiğinde acayip heyecanlanmıştım, yalan yok. Bu ipucunun 1 Nisan'a gelmesi bile durduramamıştı beni, şakadır şaka deyip geçmedim. Çünkü ben ilk oyunun çok büyük hastasıyım, *Rogue Legacy*'i hâlâ da çok sever ve överim. Hele resmi duyuru yapıldığında nasıl gaza geldim, aklınız durur. Sonuçta üzerinden 7 yıl geçmiş, yeni oyunun vakti gelmişti ve geçiyordu bile.

Piksel özlemi

Tüm bu heyecan *Rogue Legacy 2*'nin erken erişimine adım attığım ilk 5 dakika içerisinde söndü, sonrasında da üzerine bir kova su dökülmüş bir ateş gibi oldum. Hâlâ biraz dumanım tütüyor ama Cellar Door'un o ateşi canlandırması için ciddi çalışma yapması lazım.

Ben de biliyorum, erken erişim demek daha oyunun kat edeceği çok yol var demek. Ama şu an fikrim gayet net: Devam oyunu dediğin bundan fazlasını sunmalı insana! Yani yanılıyorsam söyleyin, mail kutumu nefret mailleriyle doldurun ama yok arkadaş, henüz ısınamadım ben bu oyuna.

Tamam, yeni karakterler özellikleri eklenmiş, evet oyun yepyeni bir grafik tarzı benimsemiş (kaldı ki bu benim için bir artı puan değil, ilk oyunun o güzelim pikselli ruhu yok olmuş) ve artık birkaç yeni silah kullanabiliyoruz. Bir iki de metroidvania esintili özellik çarptı gözüme, döner tekmeyle bazı objelerden sekip daha yükseğe ulaşabilme falan da var. Ama gerisi ilk oyuna biraz fazlasıyla benziyor.



Kafaya kocaman kılıcı yemeden önceki son saniyeler.

Tanıdıklık hissi ayrı, "yine mi" hissi ayrı

Bu benzerliğin ölçüsünü şöyle söyleyeyim: İlk bölümlerde aynı iskeletler, aynı uçan Orko benzeri yaratıklar, aynı saldırı stilleri, aynı şövalyeler, aynı kasaba, aynı demirci, aynı karakterler. Giriş ekranındaki melodiler, hadi onu geçtim, bizi kaleye götüren kayıkçı Charon'un gülüşü bile kopyala & yapıştır. Ben gerçekten de ortada "ben uzun zamandır beklenen o yeni oyunum" dedirtecek bir şey göremedim. İlk oyunun dile dolanan müziklerinin seviyesinde bir müziğe de şimdilik denk gelmedim, o da sanırım biraz canımı sıktı.

Tabii ki sonradan ilk oyunda olmayan karakter sınıfları da ekleyeceklerdir, kale geliştirmelerinde daha önce düşünmedikleri bir şeylerle de karşımıza çıkacaklardır, müzikler elden geçecek, oyun hak ettiği seviyeye ulaşacaktır. Zaten erken erişim buna yarıyor, ama şu an itibariyle oyunda beni heyecanlandırıp daha fazlasını oynama isteği uyandıracak pek bir şey yok. Şu haliyle ayrı bir oyun olarak değil de 'grafik değiştirip birkaç yenilik ekleme' DLC'si olarak çıksa valla daha çok hoşuma giderdi. Bir *Dead Cells*'in erken erişimdeki bağımlılık yapıcı haline bakıyorum, bir de isminin aslında "Rogue Legacy 1 v 2.0" olması gereken bu oyuna.

Oyunun fiyatı EE süresince kademeli olarak artacak, sonra "vay efendim sen gömdün diye alıp denemedik, bak sonra fiyatına zam geldi" demeyin. Ben ilk oyun odaklı olarak duygusal yaklaşıyorum farkındayım, ama ilk oyunla alakanız yoksa zaten benim eksi gördüğüm hiçbir şey de umurunuzda olmayacak sonuçta. Cellar Door'un oyunu zaman içinde toparlayacağı ve ateşimi dirilteceği umuduyla...



+

- Yeni karakter özellikleri arasında ilginç şeyler var
- Başarılı bir formüle sahip
- Gelişme potansiyeli yüksek

−

- İlk oyunun üzerine pek bir şey katmıyor
- Yeni grafik tarzı eskisini aratıyor

Son Karar

Oyun kötü demiyorum, sonuçta malzeme sağlam. Ama şu haliyle 'beklenen devam oyunu' olduğunu düşünmüyorum.

TÜR: Roguelike | **YAPIM / DAĞITIM:** Cellar Door Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-155-rl2

NIOH 2: TENGU'S DISCIPLE

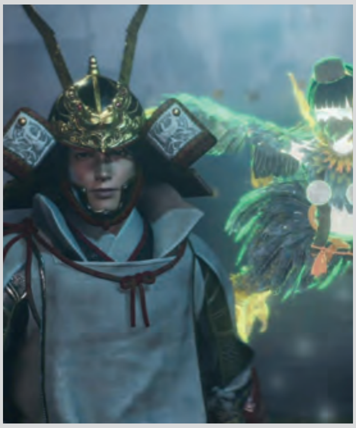
ps4 DLC

Biraz da geçmişte keselim

Nioh 2 halihazırda yılın en sağlam aksiyon oyunlarından birisiydi zaten ve büyüyerek gelişeceğini de öngörmüştük incelememizde. İşte bu büyümenin ilk ayağı olan Tengu's Disciple ortamlara nihayet arz-ı endam etti ve biz de Yokai ve samurayların arasına yeniden karışmış olduk.

Öykü basit; metruk bir tapınakta bulduğumuz flütü çalarak zamanda geriye gidiyor ve ana oyunun sonlarına doğru elimize geçen efsanevi kılıcın sahibi Minamoto no Yoshitsune'yle tanışıyoruz kısa sürede. Yeteneklerimizi gördüğünde "sende iş var yiğidim" diyerek bizi saflarına katıyor ve aksiyona dalıyoruz yine.

Oyuna eklenen yeni silah olan Split Staff oldukça havalı hareketleri olan ve büyü üzerinden bonus alan bir tür asa, geniş etki alanı ve elementsel özellikleriyle kalabalık gruplara hayli etkili olan bu silahı rahatlıkla Switchglavie yanına koyup güçlü Omnyo büyüleriyle



destekleyerek müthiş bir savaşçı keşiş build'i yapabilirsiniz benden söylemesi. Bunun dışında 10 yeni görev, birkaç yeni yaratık ve yine çok keyifli boss savaşları pakete dâhil edilenlerden. Hani 10 saatte tüketirsiniz hepsini. Yalnıııız yeni eklenen Dream of the Demon zorluğunda oynamaya başlayayım derseniz orada işler değişiyor biraz. En az 250-60 seviye olmanız gereken bu zorlukta düşman lokasyonları değişip yeni ultra zor kırmızı renkli Yokai'ler ekleniyor. Yani bayağı bir götürür sizi.

Bir sonraki eklentinin sonbaharda öbürünün de muhtemelen kış sonuna çıkacağını varsayıyorum ben. Dolayısıyla önümüzdeki Mart Nisan gibi PC'ciler tam paket Nioh 2'ye kavuşabilirler. ■ **EREN E.**

8

Son Karar

Tengu güzel bir başlangıç yaptı, DLC'lerin gerisi de keyifli olacaktır, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 44 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** nioh2.wiki.fextralife.com



IN DEATH: UNCHAINED

quest VR

Her şey ok

Son zamanda incelediğim oyunlara baktığımda o kadar rastgele karışımların bir araya geldiğini görüyorum ki bazen bunların piyango benzeri bir kuradan çekildiklerini düşünüyorum. Hatta In Death için bunu kafamda canlandırabiliyorum. Yazılımcı, tasarımcı ve kalite kontrol ekibinin endişeli bakışları arasında ekip lideri elini torbaya daldırıp şu üç kelimeyi çekiyor; sanal gerçeklik, soulslike ve okçuluk. Bu proje ilk olarak duyurulduğunda yapımcı ekibin tepkilerini görebilmek için odada olmayı gerçekten isterdim.

In Death bazı yönlerden çok tanıdık gelen, oldukça sıradışı bir oyun olmuş. Fiziksel aktiviteler sanal gerçeklik üzerinde her zaman zordur. Okçuluk gibi yorucu bir uğraşı sanal gerçeklik içinde hata affetmeyen düşmanlara karşı yapmak gerçekten akıl işi değil. In Death zorlu alışma sürecine rağmen, tekrarlanan yapısı ve rastgele oluşturulan bölümleriyle beni heyecanlandırmayı başardı. Oculus Quest'te kablo derdi olmadan rahatlıkla atış yapabilmek, açılara ve köşelere rahat bakabilmek gerçekten muhteşem bir his. Sadece ana mekaniğin ok atma haricinde bir başka saldırı biçimi olmasını dilerdim. Işınlanırken, sağa sola ateş ederken aynı hareketleri tekrar tekrar yapmak sıkıcı olabiliyor.

Sıkıcı demişken, açılabilir içerik konusunda In Death muhteşem. Oyunda görevler mevcut ve her görev yeni bir özelliği ve beraberinde yeni bölüm tasarımlarını açıyor. Benim gibi roguelike'lara bayılan bir oyuncuysanız, yeni içeriklere sürekli sahip olmak adına oyunu tekrar tekrar oynamak yorucu olsa da bıkkınlık verecek türden bir hobi değil. Düşününce roguelike'ların, yoruculuğu nedeniyle kısa seanslara imkân veren VR'lar için biçilmiş kaftan olduğu da bir gerçek. In Death sıradışı bir deneyim isterken tekrar tekrar oynayabilecekleri bir oyun arayan VR oyuncuları için biçilmiş kaftan. ■ **ALİ**

+

- Okçuluk mekanikleri başarılı
- Yaratıcı düşmanlar
- 3 harika dünya tasarımı

−

- Rastgele oluşan bölümler biraz sade duruyor
- Okçuluk bir süre sonra yorucu oluyor

7+

Son Karar

Roguelike'ın VR'a ne kadar uygun bir tür olduğunun ispatı.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** SuperBright | **DİJİTAL İNDİRME:** 30 dolar (Oculus Store) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-155-idu

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BİR SÜRÜ ÖNEMLİ OYUNUN ÇIKTIĞI ŞU DÖNEMDE ALAKASIZ GARİP BİR OYUNUN GELİP BÜTÜN İLGİYİ O BEKLEDİĞİMİZ OYUNLARDAN ALMASI VE HERKESİN GÜNDEMİNE OTURMASI ALIŞIK OLDUĞUMUZ BİR ŞEY DEĞİL. DAĞITTIN BİZİ FALL GUYS!

ÇOK OYUNCULU

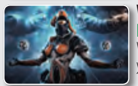


FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT
PC, PS4

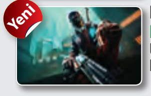
Daha geçen aya kadar hayattan tek istediğimizin aşırı sevimli bir görsellik ve aşırı eğlenceli bölüm tasarımları eşliğinde sinir krizi geçirmek olduğunun farkında değildik! Fall Guys oyun dünyasına öyle bir giriş yaptı, öyle popüler oldu ki en alakasız insan bile kesin paylaşılan videolara bir yerde denk gelmiştir.



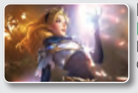
Golf With Your Friends
PC, PS4, X-One, Switch
Golf deyip geçmeyin. Acayip oyun modlarında, acayip haritalarda arkadaşlarla oynaması çok eğlenceli.



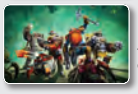
Warframe
PC, PS4, X-One, Switch
Warframe son zamanlarda bütün eksiklerini hızla gideriyor. Başlamak veya geri dönmek için ideal zaman.



Hyper Scape
PC, PS4, X-One
Ubisoft battle royale arenasına dikey oynanışı da işin içine katan Hyper Scape'le fena bir giriş yapmadı.



Legends of Runeterra
PC, And, iOS
LoL'lü kart oyunu. Ama LoL markasının ekmeğini yemeye çalışmaktan çok daha fazlasını yapıyor.

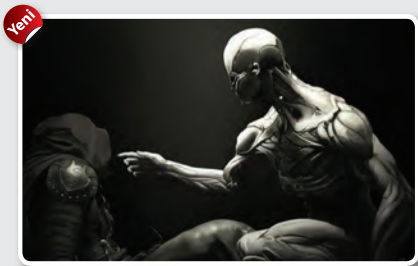


Deep Rock Galactic
PC, X-One
4 uzay cücesinden oluşan ekibinizle yaratıklara karşı duyduğunuz çok eğlenceli bir co-op aksiyon.



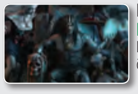
Valorant
PC, PS4, X-One
"Her şey olmaya çalışıp her şeyin birazı olma" sorunu olsa da online FPS'ler içinde iyi bir yer edindi.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

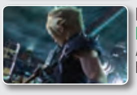


MORTAL SHELL
PC, PS4, X-One

Evet bir Soulslike ve ilk bakışta Dark Souls'a çok benziyor ancak oyunu bu şekilde özetlemek büyük haksızlık olur. Kendine özgü mekanikleriyle, karakter yaratmıyor oluşunuzla, çok uzun olmamasıyla kendi ayakları üzerinde duruyor ve türe adım atmak isteyen oyuncular için ideal bir tecrübe sunuyor.



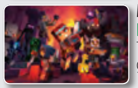
Iratus: Lord of the Dead
PC
Darkest Dungeon'dan ilham alan ama kendi özgün özellikleriyle öne çıkan, başarılı bir dungeon crawler.



Final Fantasy VII Remake
PS4
Arşa çıkan beklentileri bu kadar aşabilmiş olmasına hâlâ şaşırıyoruz.



Xenoblade Chronicles - Definitive Ed.
Switch
Nintendo'nun elindeki en büyük RYO markasının en iyi oyunlarından birinin muhteşem geri dönüşü.



Minecraft Dungeons
PC, PS4, X-One, Switch
Türü baştan yazmıyor, Minecraft sevenlere keyifli vakit geçirtmeyi amaçlıyor, bunu da büyük oranda başarıyor.



Hellpoint
PC, PS4, X-One
Eksikleri olsa da tutkuyla yapılmış, bağımsız bir Soulslike, türü seviyorsanız kesinlikle göz atmaya değer.



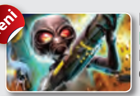
Persona 4 Golden
PC, Vita
PC'ye yenilenerek gelen P4 büyük başarı yakaladı. Umarız Atlus PC'nin önemini artık fark etmiştir.

AKSİYON

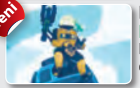


GHOST OF TSUSHIMA
PS4

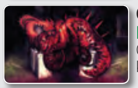
Açık dünya aksiyon oyunlarını yeni baştan tanımlamıyor ama türü kendi tarzında harika yorumluyor. Gerçek üstü manzaraları, büyülü dokunuşları, aksiyonu ayrı gizliliği ayrı başarılı keskin oynanışı ve insana dokunmasını bilen hikâyesiyle yılın en akılda kalıcı oyunlarından şüphesiz.



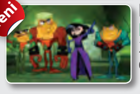
Destroy All Humans
PC, PS4, X-One
Hep istilaya gelen uzaylılarla savaşacak değiliz ya! Biraz da roller tersine dönsün!



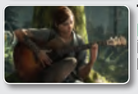
Risk of Rain 2
PC, PS4, X-One, Switch
Erken erişim sürecinden büyük ölçüde alnının akıyla çıkan, başarılı bir roguelike.



Carrion
PC, X-One, Switch
Grotesk bir canavar olup insan katletmek mi? Hmmm kulağa bile nefis geliyor...



Battletoads
PC, X-One
25 yıldır uykuda olan bir serinin muhteşem geri dönüşüyle karşı karşıyayız.

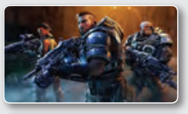


The Last of Us - Part II
PS4
İlk The Last of Us'la bizi paramparça eden Naughty Dog bu kez o parçalara degaj çekiyor.

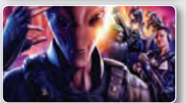


Horizon: Zero Dawn
PC, PS4
Yeni çıkan PC versiyonu teknik açıdan tam bir kâbus olsa da oynayabilirseniz mest olacağınız kesin.

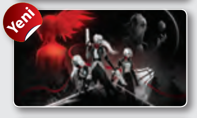
STRATEJİ



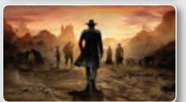
Gears Tactics
PC
Microsoft'un Gears serisini XCOM'laştırdığı bu deneme tahmin ettiğimizden de daha başarılı olmuş.



XCOM: Chimera Squad
PC
Firaxis, XCOM 3 için kendini yakacak oyuncuları hiç fena olmayan bir yan oyunla bir süre daha hayatta tutmayı başarıyor.



Othercide
PC, PS4, X-One
İnsanı ilk başta müthiş görselliğiyle yakalıyor, sonrasında roguelike türüyle sıra tabanlı stratejiyi birleştiren yapısıyla bağlıyor.

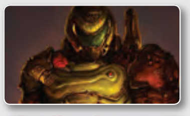


Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!



Total War Saga: Troy
PC
Aslında bunca zamandır İlyada destanının Total War'a uyarlanmış halini istiyormuşuz da farkında değilmişiz.

FPS



Doom: Eternal
PC, PS4, X-One
Zebani olmak için güzel bir gün değil... Gücün, sertliğin, gazın oyunu Doom geri döndü, hem de çok feci geri döndü!



Superhot: Mind Control Delete
PC
Oynanışı ve görselliğiyle özgünlüklerden özgünlük beğenen Superhot'ın yenisi, yeni mekaniklerle taze hissettirmeyi başarıyor.



Borderlands 3
PC, PS4, X-One
Çok iyi olmasa da çok kötü de olmayan DLC'leriyle, ve de Mayhem 2.0 güncellemesiyle iyi bir noktaya ulaştı.



Black Mesa
PC
İlk Half-Life'ın uzun süre önce oyuncular tarafından yapılmaya başlanan, Valve destekli yeniden yapımı nihayet çıktı! Yumulun!

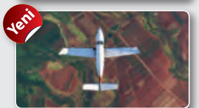


Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni çıkan Campaign Remastered sürümü sayesinde CoD serisinin en iyi hikâyelerinden birini süper grafiklerle tecrübe edebilirsiniz.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



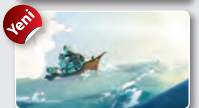
F1 2020
PC, PS4, X-One
Sadece başarılı simcade oynanışını değil, eski oyun modlarını da koruyan F1 serisinin bu yılki yenilikleri oldukça beğenildi.



Microsoft Flight Simulator
PC, X-One
Uçuş sevdalılarının yana yakıla beklediği oyun nihayet geldi ve gerçekten beklendiği kadar da muhteşem geldi.



Project Cars 3
PC, PS4, X-One
Hani çok kötü değil de ne arcade sürüş tam olmuş, ne kariyer modu. Sıkıntılı optimizasyon da tüy dikmiş.

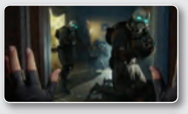


Spiritfarer
PC, PS4, X-One, Switch
Ahiret kayıkçılığı simülasyonu. Böyle deyince kafanızda saçma ve basit bir şey canlanmasın, hem huzurlu hem kafa yorucu.



Samurai Shodown IV
PC, PS4, X-One, Switch, Neo Geo..
Serinin en sevilen oyunu desek yanlış olmaz. Akıcı oynanışı, karakterler arası dengesiyle klasik dövüş oyunlarının en iyi örneklerinden.

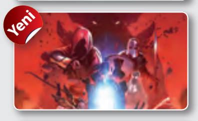
SANAL GERÇEKLİK



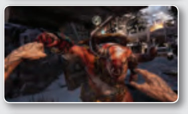
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



In Death: Unchained
Quest
Ok ve yayınızla fantastik orta çağ ortamlarında savaştığınız oyun Oculus Quest'in bütün imkânlarını kullanıyor.

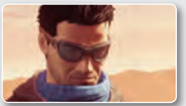


Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.

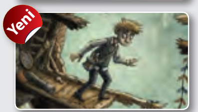


Iron Man VR
PSVR
Özenli oynanış sayesinde Iron Man gibi hissettirmeyi başarmışlar ama diğer her şey monoton olunca pek anlamı kalmıyor.

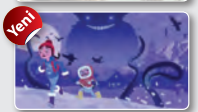
MACERA & BULMACA



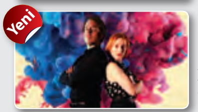
Beyond a Steel Sky
PC
Beneath a Steel Sky'ı özlemle ananlar oradasınız, biliyoruz. Devam oyununda eğer 3D'ye alışabilir biraz bug'ı göz ardı edebilirseniz yaşadınız.



Creaks
PC, PS4, X-One, Switch
Machinarium, Chuchel gibi oyunlardan tanıdığımız Amantia bu kez ciddi bir yapımla geldi ve rüştünü bir kez daha ispatladı.



Röki
PC
Tam ne olmak istediğine karar veremesi nedeniyle biraz potansiyelini ıskalamış ancak yine de oynamaya değer, tatlı bir yapım.



Dark Nights with Poe & Munro
PC
D'Avekki Studios acayip acayip FMV oyunlar yapmaya devam ediyor. Biraz alışmak gerekiyor acayipliğine ama alışınca akıp gidiyor.

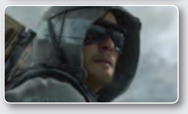


King's Quest VI
PC, Amiga
Sadece King's Quest serisinin değil tüm macera türünün en mükemmel örneklerinden. Türü seviyorum deyip oynamayan ayıp eder.

BİR GARİP OYUN



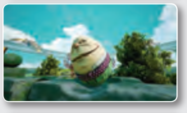
Maneater
PC, PS4, X-One
Bir köpekbalığı olarak hem diğer su canlılarını hem de insanları katlediyorsunuz! Böyle insanın içini ısıtan fikirlerle gelin bize işte!



Death Stranding
PC, PS4
Kargo taşıyıp bebek baktığımız bir oyunun bu kadar olay olmasını sadece Kojima sağlayabilirdi herhalde. PC'ye de yeni geldi.



Deadly Premonition 2
Switch
"Kült klasik" kavramına en uygun oyun olan DP'nin devamı ilki kadar olmasın yine çok tuhaf ve evet, yine çağ dışı.



Rock of Ages III
PC
Müthiş sanat tasarımlarıyla absürtlüğü birleştiren "bir taşsınız yuvarlanıyorsunuz" serimizin eskilerin bir tık altında kalan yenisi.



Devolverland Expo
PC
Oyun fuarı olmayan bir yılda oyun fuarı oyunu yapmak, bize oyun içinde fragman falan izletmek tam Devolver işi gerçekten.

Adettendir sormam lazım; Gamescom'da en çok ne hoşuna gitti?

1. *"Bir dijital fuar nasıl olmamalı" sorusunun cevabını vermiş olması çok hoştu. - ESER*
2. *İlk defa etkinliklerin yapan tarafında olmam çok keyif vericiydi. Umarım bir gün gerçekten almanyada da orada olurum. - ALİ*
3. *İlk kez, gösterilen hiçbir oyuna heyecanlanmadığım bir sunum izledim. Sorun bende mi, Gamescom'da mı bilemedim :/ - İPEK*
4. *Mafia: Definitve Edition. Yıllar sonra eski bir dostla karşılaşmış gibi hissettirdi. - EMRE S.*
5. *Seneye "geçen sefer Gamescom diye yaptığımız etkinlik hiç olmadı ya" diye ders alıp daha iyisini yapacakları kısma bayıldım. - CAN*

Hayatını bir oyun karakterinin cümlelerini kullanarak geçirmek zorunda olsan, kimi seçerdin?

1. *Deckard Cain. Hikâye anlatmaya başlayınca "Bi' dur da dinle hele" demekten kendimi alamıyorum. - CAN*
2. *Nathan Drake olurdu herhalde, onun kadar fırlama olmayı çok isterdim. - EMRE S.*
3. *Cloud bana uyardı sanırım. Bol sarkastik ama yeri geldiğinde de kızların gönlünü çalabilen :P - EREN E.*
4. *Halihazırda yarım saattir yağmur yağıyordur, ben: Hm.. looks like rain. (Geralt yani) - GÜLHİS*
5. *Hellblade'den Senua derdim. Çok seslilik iyidir, sıkılmazdım. - ALİ*

Sony'nin ufaktan "PlayStation'a özel oyun" prensibinden vazgeçmesine nasıl bakıyorsun?

1. *Yılların Sony'cisi olarak çok iyi diyorum, ne kadar çok kişiyi ikna ederlerse yeni konsol ve oyunlara ilgi duyan o kadar çok insan olur. - EREN E.*
2. *Biraz endişeyle bakıyorum. "Konsolların çok ömrü kalmadı" demek anlamına geliyor çünkü bu. - EMRE S.*
3. *Horizon'daki gibi acele etmek yerine doğru düzgün uyarlayacaklarsa sıkıntı yok, hatta gayet güzel bence. - CAN*
4. *Pek çok oyuncunun çıkan oyunun devamını deneyimlemek için konsol alacağını düşünüyorum. - ALİ*
5. *Bari her oyunlarını getirmesinler de fanboy yakınmaları dinlemek zorunda kalmayalım. - ESER*

AYIN ALTIN OYUNLARI



FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT



TOTAL WAR SAGA: TROY



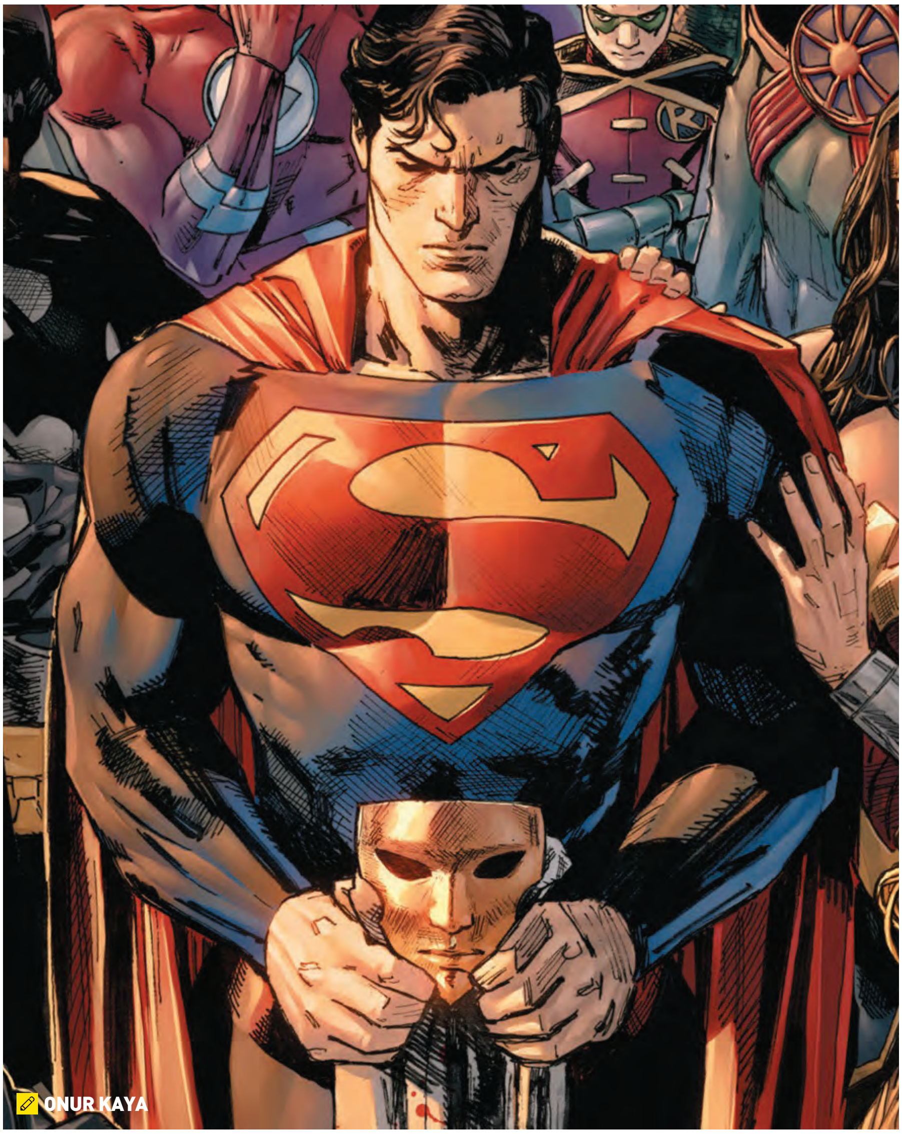
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Siz bu satırları okuduğunuz sırada birçoğumuz CK3'e girişmiş olacak. Çok güzel olacak çok... Strateji sevenler için güzel zamanlar.

Eylül '20	
Crusader Kings III	1 Eylül
Iron Harvest	1 Eylül
Ary and the Secret of Seasons	1 Eylül
WRC 9	3 Eylül
Spellbreak	3 Eylül
Marvel's Avengers	4 Eylül
NBA 2K21	4 Eylül
Tony Hawk's Pro Skater 1+2	4 Eylül
Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning	5 Eylül
Crysis Remastered	18 Eylül
WWE 2K Battlegrounds	18 Eylül
13 Sentinels: Aegis Rim	22 Eylül
Serious Sam 4	24 Eylül
Mafia: Definitive Edition	25 Eylül
Genshin Impact	28 Eylül
Ekim '20	
Crash Bandicoot 4	2 Ekim
Star Wars: Squadrons	2 Ekim
Ride 4	8 Ekim
FIFA 21	9 Ekim
G.I. Joe: Operation Blackout	13 Ekim
Dirt 5	16 Ekim
NHL 21	16 Ekim
TLoH: Trails of Cold Steel IV	18 Ekim
Watch Dogs: Legion	29 Ekim
Pikmin 3 Deluxe	30 Ekim
Kasım '20	
Destiny 2: Beyond Light	10 Kasım
XIII	10 Kasım
Just Dance 2021	12 Kasım
Call of Duty: Black Ops - Cold War	13 Kasım
Kingdom Hearts: Melody of Memory	13 Kasım
Yakuza: Like a Dragon	13 Kasım
Assassin's Creed: Valhalla	17 Kasım
Cyberpunk 2077	19 Kasım





ONUR KAYA

DC COMICS'İN GELECEĞİ

AT&T ve Warner Bros, DC Comics'i bitkisel hayata sokma niyetinde gibi

Önceki aylarda DC Comics, doksanlarda Marvel Comics'in de deneyip nihayetinde batmanın eşiğine geldiği bir şeyi yapmış, dünya genelinde çizgi roman dağıtım tekeli Diamond Comics'le bağını koparmıştı. Geçtiğimiz Ağustos ayı içerisinde DC'den bir büyük haber daha geldi ve firmanın editör kadrosunun aşağı yukarı üçte birinin, Warner Bros şirket için yeniden yapılanması bünyesinde toplu olarak işten çıkarıldığını öğrendik.

Buna sunulan sebep, çizgi roman yayıncılığının yeterince kârlı olmaması. Çizgi roman sektörü zaten halihazırda devamlı küçülme yaşadığı bir dönemdeydi, bunun üzerine global pandeminin binmesi ve dünya çapında çizgi roman dağıtımının aksaması elbette işleri daha iyiye götürmedi. Bütün bunların üzerine önce önemli isimlerden Dan Didio'nun nahoş bir şekilde kovulması, ardından DC'nin kalkıp Diamond Comics dağıtım zincirinden ayrılması olayların önemine vakıf pek çok çizgi roman sevdalısına "ne oluyoruz?" dedirtmişti. Toplu işte çıkarımların önem olma sebebi de şu; yönetim kadrosunda Bob Harras gibi büyük yetki sahibi isimlerin kapı dışarı edilmesinin yanı sıra, "collection" departmanı kadrosu şirketten yollandı, DC Direct ve DC Universe komple kapatıldı.

"Collection" departmanı ne merak edenler için açıklayayım. Çizgi romanların normalde aylık 22 sayfalık fasiküller halinde yayınlandığını biliyorsunuzdur. Bu fasiküller elbette ardından tek bir yerde, farklı formatlar citlenip yeniden satışa sunuluyor. Yani "collection" derken kasıt bizim bildiğimiz anlamda koleksiyon değil, toplama ve yeniden basım daha ziyade. Bundan dört sene önce bir çizgi roman koleksiyonu dosyası yapıp Premiere, Omnibus, Absolute gibi farklı formatların üzerinden geçmiştik. İşte bu farklı formatların hazırlanıp baskıya gönderilmesinden sorumlu editörler topyekûn şirketten yollandı. Kapatılan DC Direct kolu da 22 yıldır DC'nin figür, heykel, tişört vb. resmi ürünlerinin üretilmesinden sorumlu şirket koluydu. Söz konusu çizgi roman karakterleri olunca "merchandise" hiç yabana atılmayacak boyutlarda olduğundan DC Direct'in kapatılmasıyla bu satışların yabana atılması elbette söz konusu değil, bu görev muhtemelen Warner Bros Consumer Products'a yüklenerek kontrolü tarih dersi terimiyle "merkezi otoriteye" bırakılacak. DC Universe streaming servisi de parası için kuş gibi kalan içeriğini HBO Max'e miras bırakıp aynı şekilde kepenk indirdi.

Tüm bunlardan çıkan anlam da şu: Basılı yayınların tiraj kaybettiği şu dönemde DC markalarının devamlılığında bundan böyle daha çok para getiren sektör ön plana çıkacak. Bu durumda da bu film ve oyun sektörleri olacağından, getirdiği kârın azalmasıyla beraber DC Comics, markaları elde tutmak adına elde bulundurulan ve bitkisel hayata sokulan, koleksiyon ruhuna istese de önem veremeden, muhtemelen dijitale yönelerek hayatta kalan bir şirkete dönüşecek. Yeni karakterler üretmeye bütçe ayrılmayacak, hâlihazırda uyarlama üzerinden en çok para getirme potansiyeli olan markalara yoğunlaşılacak. Yani "esas" Batman, Superman, Wonder Woman çizgi romanda değil filmlerde gördüklerimiz olacak, bahisler bunlara oynanacak. Eskiden filmler çizgi romanlara öykünürken, çizgi romanlar filmlerin yan ürün haline gelecek. En azından bana öyle görünüyor şu raddede ve bu durumu ciddi anlamda moral bozucu buluyorum.



The Thing yine/yeniden çekilecek

Yüzler hemen buruşmasın ve elinizdeki meşaleleri yavaşça yere bırakın, zira bu yeniden yapımın 2011'de izlediğimiz ne idüğü belirsiz filmle bir alakası olmayacak. Aksine yeni ortaya çıkartılan ilk The Thing'in uyarlandığı Who Goes There? öyküsünün tam hali olan Frozen Hell'den uyarlanacak ki bu da filme çekilecek epeyce bir yeni materyal demek. Orijinal The Thing'in yönetmeni John Carpenter projeden haberdar olduğunu ve şartlar gelişirse Blumhouse ve Universal'le çalışabileceğini belirtti. Ben bu yeniden yapıma sıcak bakıyorum zira 80'lerin paranoyak atmosferinin daha da korkuncunu yaşadığımız bir dönemdeyiz ve herkesi taklit edebilen bir canavarın grotesk korkularımızı yeniden canlandırmasının tam zamanı belki de.



Nicolas Cage'in ve bir Nicolas Cage hayranının Nicolas Cage'le girdiği macerayı anlatan film geliyor

Başlıkta belirtildiği gibi durum, fazla söze de gerek yok aslında. Film Nicolas Cage'in geçmiş ve gelecek versiyonlarını içerecek ve gelecekte yaşayan geçmiştekine "ileride çok kötü filmlerle adın anılacak, gittiğin yol yol değil" şeklinde uyarmaya çalışacak. İşe azılı bir Nic Cage hayranı da karışacak ve aslında bir hayran olmadığı anlaşılacakmış. Kızımızı da kaçırılan Cage (artık hangisiyse) bu kaostan bir şekilde çıkmaya çalışacak. Bence mükemmel bir meta-film çıkar buradan, ismiyse gayet güzel; The Unbearable Weight of Massive Talent.

NETFLIX CENAHINDAN KÖTÜ HABERLER VAR

Avatar: The Last Airbender'ın Netflix için yapılan live-action uyarlamasından kötü haber geldi ve orijinal animasyon serisinin yaratıcıları Michael Dante DiMartino ve Bryan Konietzko projeden ayrıldıklarını belirttiler. Açıklamalarında Netflix'in onların vizyonlarını koruyacağına dair olan sözünü tutmadığını ve çalışma ortamının negatif olduğunu belirttiler ve seriye iyi dileklerini ilettiler. Yani şu saatten sonra çıkacak yapıma benim pek bir hevesim kalmadı açıkçası. Diğer bir tatsız haberse hem eleştirileri hem izleyici yorumları iyi olan I'm Not Okay With This ve Society dizilerinin COVID-19 sebebiyle zorlaşan yapım şartlarından sebep iptal edilmeleri oldu. En kötü haberse Altered Carbon'un iptali. Onun COVID-19'la alakası yok, parasal sebeplerle iptal edildi. Ama öte yandan Warrior Nun devam edecek, bu da böyle adaletsiz bir dünya işte.



WAKANDA SAHİPSİZ KALDI

Biz tam dergiyi yazdık bitti derken 2020 yine acımadı ve Black Panther'imiz, gönüllerin kralı Chadwick Boseman'ı aramızdan hunharca aldı. 2016 yılında kolon kanseri teşhisi konan ve hastalığı ilerlese de çalışmaya devam eden Boseman, Black Panther dışında da oldukça başarılı filmlerde oynamış ve hem gerçek yaşamdaki karakteri hem de büründüğü rollerle dünya çapında gençlere rol model olmuştu. Marvel 2022 için Black Panther'in devamını düşünürken Boseman'ın hastalığından haberdar mıydı bilinmez ama rol için başkasını umarım seçmezler. Benim isteğim Black Panther görevini çizgi romanlarda olduğu gibi kardeşi Shuri'nin devralması olur ve oyuncu güzel bir şekilde onore edilir. Atalarının savanalarında özgürce koşabilirsin artık Kara Panter, seni unutmayacağız.

ALT

DC COMICS

DR. MANHATTAN

ONUR KAYA

Mavi en nükleer renktir



“Ne geçmiş, ne de gelecek diye bir şey var. Görüyor musun? Zaman bir bütün olarak var. İnsanların aynı anda tek bir açıdan gözlemlemekte ısrarcı davrandığı, hâlbuki tek bir yüzeyinden tasarımının tamamı gözler önüne serilen, karmaşık yapılı bir mücevher zaman.”

Dr. Manhattan’ı anlatmak için tek bir cümle kullanmak istesem, biricik yaratıcısı Alan Moore’un bir lafıyla tarif etmeye çalışabilirim: “Arzu ve korkudan yoksun bir şekilde geçtiğimiz eylemler, yapıp yapacağımız en saf şeylerdir.” Elbette Moore’un naçizane “Biritiş” aksanıyla tabir ettiği bu zihinsel kondisyona sahip olmak, sanıyorum ki arzu ve korkuları bastırabilmek yoluyla elde edilen bir şeydir. Bu süreçte kişinin, onu o yapan şeyleri, kendi benliğini bin parçaya ayırması ve yine kendi kontrolüyle yeniden bir araya getirmesi Dr. Manhattan’ın yaradılışında sembolize edilir. Moleküllerine ayrılan Dr. John Ostermann gider, kendine doğadaki en basit atomu, Hidrojen atomunu sembol belleyen Dr. Manhattan gelir. En temel yapı taşı, en karmaşık şey olma potansiyelini kullanmış, insan, süper insanın da ötesine geçmiştir. Dr. Milton Glass’ın deyimiyle Tanrı artık aramızdadır ve dahası bir Amerikan vatandaşıdır.

Öte yandan bu yeniden yapılanma ve tanrısal güce kavuşma, ona bir kaza yoluyla gelmiştir. Onun tanrılığı zamanı da kapsayan sonsuz bilgiyi yanında getirse bile, bilinçli edinilmediği için bir bilgelik içermez. Geçmişi, geleceği ve şimdiyi aynı anda yaşadığı yerde, onların içinde kaybolacak tutkuya veyahut onları değiştirecek kontrole sahip değildir. Bir saatçinin oğlu olan Ostermann, bu yoksunluğunda kaderi ölçen bir saat haline gelir. Zamanın gözcülüğünü yapar ama ona hükmedemez. Kendi tabiriyle bir kukla olarak tek farkı, onu oynatan ipleri görebilmesidir. Bu bağlamda eylemlerinin saflığı bir kudretten değil, bir iktidarsızlıktan alır kaynağını.

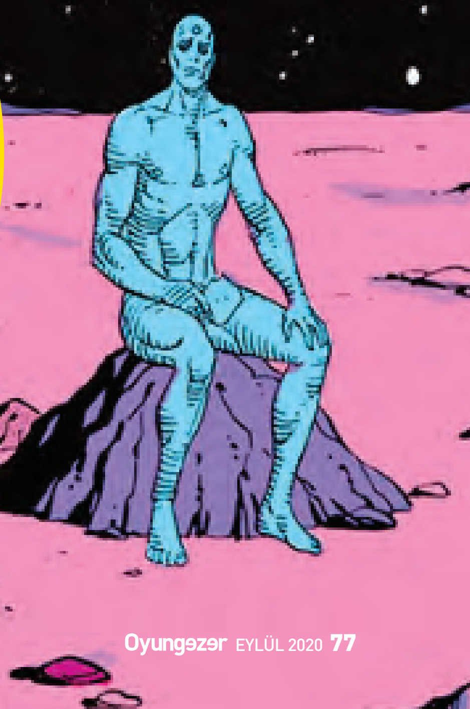
Yine zamanı değiştirmeye gücü ve arzusu olmayan bir varlık olarak insanlardan gittikçe uzaklaşır Manhattan. Çünkü insan hayatı “keşke” demekle geçer, hayal edilen gerçekliğe duyulan özlem, işlerin farklı bitemeyeceği gerçeğini yüzüne vuracak farkındalıktan yoksun olmak insana insanlığını bahşeden şeylerdendir. Atomları ona gösteren perspektif, diğer duygularını olduğu gibi aşkını da defalarca elinden alır. Bunu inkâr edemeyen adamımız önce insanlığın önemini inkâr eder. Neredeyse yok olmaya terk edeceği yaşamın mucizesi ona hatırlatıldığında da insanlık halinin karmaşası karşısında şapka çıkarır. Çok geçmeden insanlığını geride bıraktığı şekilde insanları da geride bırakır. Gitmeden önceki son sözleri de “hiçbir şey hiçbir zaman sona ermez” olur. Yaşam, tüm cahilliğiyle sürecektir ve bunun değerini görmezden gelmek ona bile düşmez.

DC?

Dr. Manhattan esasen bir DC Comics karakteri değil ve hikâyesi Watchmen’de sona eriyor. Bu normalde çoğunluk tarafından kabul edilmiş, ardı arkası mıncıklanmayan bir mevzu. Ancak eserin telif haklarını Alan Moore’a teslim etmek konusunda az buz kaypaklık yapmayan DC, önce 2000’lerde çizer Dave Gibbons’ı da kendi tarafına çekerek Before Watchmen’i kurguluyor. Buradaki yegâne yürek rahatlatan nokta, Watchmen markasını sağma girişimlerinin karakterleri kendi evrenleri dışına çıkmaması. Ancak yıllar boyu Watchmen’den nasıl daha fazla para kazanacağını bilemeyen DC nihayet 2018’te DC Rebirth ve akabinde başlayan Doomsday Clock serisiyle Manhattan ve diğerlerini ana evrene sokup milletin oyuncağı yapıyor. Superman, Manhattan’la; Lex Luthor, Ozymandias’la karşılaşıyor falan... Boyun devrilsin DC.

Süper insanın topluma etkisi

Alan Moore’un en büyük becerilerinden bir tanesi ve onun seksenlerde çizgi roman sektörüne bu derece büyük etki etmesinin bir sebebi de, süper insanın var olması halinde toplumda yaratacağı değişimlerdi. Watchmen’in, süper kahramanların kendi evrenlerindeki varlığını toplum üzerinde çok basit ve ikna edici olmayan etkilere sahip gösteren ana akım çizgi romanlardan ayrılma nedenlerinden bir tanesi de buydu. Dr. Manhattan gibi istediği maddeyi sentezleyebilen, nükleer savaş tehdidinin karşısında tek başına durabilecek bir varlığın ortaya çıkması, Watchmen’in dünyasını kökünden değiştirir. Vietnam Savaşı kazanılır ve Vietnam 51. eyalet olur. Fosil yakıt tüketimi ciddi oranda azalır, elektrikli taşıtlara geçilir. Az bulunan hammaddeler Manhattan’ın parmak şıklatmasıyla yoktan var olurlar. ABD de kelimenin tam anlamıyla bir süper güç haline gelir, politik cephede Rusya’ya defalarca boyun eğdirir. DC ve Marvel gibi “bizim dünyamızın aynısı ama içinde süper güçlü insanlar var, işte bir de arada uzaylılar, kozmik varlıklar falan işgale geliyor” palavrası sıkmaz Alan Moore.





FİNAL SEZONU

ÖMER AKDAĞ

YÖNETMEN: Joss Whedon, Jed Whedon, Maurissa Tancharoen OYUNCULAR: Clark Gregg, Chloe Benett, Ming-Na Wen, Elizabeth Henstridge, Iain De Caestecker IMDb NOTU: 7,5

AGENTS OF S.H.I.E.L.D.

Filmlerin yancısı değil, kendi ayaklarının üzerinde

Dolu dolu 7 sezonun, şüphesiz kendilerini özletecek nice karakterin bir sürü acayip macerasının ardından Agents of Shield'a yine süper bir sezonla veda ettik. Arada boş beleş bölümleri olmuyor değildi, görsel efektleri de eh işteydi ama her zaman bir şekilde ilginç ve eğlenceli olmayı başardı Agents of Shield. Bütün çizgi roman uyarlaması diziler içinde çok özel bir yere sahip olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Aslında ilk başta Agents of Shield'den beklentilerim çok farklıydı. Marvel Sinematik Evreni'nde olup bitenler arasındaki boşlukları doldurmasını, filmlerle paralel gitmesini, arada esas kahramanlarımızın diziye uğramasını, kısacası çok daha büyük bir proje olmasını bekliyordum. Öyle olmadı, ilk sezonlarda filmlerle az çok bağ kurma çabası vardı ama o işler bir yerden sonra neredeyse tamamen bırakıldı. Hani yabancı filmlerde biri Türkiye deyince "ehe Türkiye dedi" oluruz ya, son sezonlarda Agents of Shield'ın filmlerle alakası da aynı şekilde "ehe Bruce Banner dedi, ehe Tony Stark dedi" tadındaydı. Ve biliyor musunuz, bu aslında çok da iyi oldu.



Agents of Shield'ın ilk 3 ve son 4 sezonunu ayrı ayrı değerlendirmek lazım. İlk 3 sezonda, bol bol farklı yönlere sapılsa da genel olarak filmlerle dirsek teması halindeki tek bir hikâye işlendi: Shield vs. Hydra. Özellikle ilk MCU filmlerinde Hydra bayağı merkezi bir yerdeydi bildiğiniz gibi ama organizasyonun kökenlerini, adının nereden geldiğini ve en önemlisi nihai amacını asıl olarak Agents of Shield'da işlediler ve olaylar cidden epik boyutlara vardı. İlk sezon aslında "o kadar" da süper değildi ama hemen ikinci sezonla beraber dizi belli bir kalite seviyesini tutturdu ve bir daha da o kaliteden çok çok nadiren ödün verdi.

Bu ilk 3 sezondaki hikâyenin ardındansa dizi... delirdi! Bütün iplerini saldı, "yemişim MCU bağlantısını, ben kafama göre takılacağım" dedi ve bu özgürlük sayesinde olaylar nerelere gitmedi ki... İçine şeytan kaçmış yanan şoförler (Ghost Rider'dan bahsediyorum), dünyanın yok olduğu bir geleceğe gidip uzaylılarla savaşmalar, simülasyonun içine hapsolup komple başka hayatlar yaşamalar, geçmişe gitmeler, paralel evrenler... Uzaydaki bir barda yanlış şeyi içip zom mu olmadılar, birbirlerinin beyinlerinin içine mi girmediler, 80'ler tasarımındaki gelecekten gelen uzaylı robotlarla mı savaşmadılar, 50'ler tarzı siyah beyaz film noir tarzında kendi iç sesleriyle olayları mı anlatmadılar, aynı günü tekrar tekrar mı yaşamadılar, çok çılgındı çok! "Üf ne aksiyon yapmışlar" dedirttiği de çok oldu, yüksek sesle güldürdüğü de çok oldu, hüzünlendirdiği de çok oldu. Bazılarına ilk başta gıcık olsanız bile bütün ekibi bir şekilde sevdirdi. Coulson'ın liderliğine saygı duyduk, bir bilimkurguda görebileceğiniz en enfes aşklardan biri olan Jemma-Fitz ikilisini gülümseyerek izledik ve daha neler neler... "Acayip acayip maceralara koşan sempatik ekip" türünün en başarılı örneklerinden olmayı sonuna kadar başardı Agents of Shield.

EDİTÖRÜN NOTU: Marvel filmlerini seviyorsanız izlemeniz "gerekli" demeyeyim de "şiddetle tavsiyedir" diyeyim. ★★★★☆

YARATICI: France Costrel YÖNETMENLER: William Acks, Sam LaCroix, France Costrel, Melissa Wood YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix IMDb NOTU: 7,5



HIGH SCORE

Netflix biz retrocuları mutlu etmeye devam edecek anlaşılan. Keza High Score Girl'den sonraki sürprizleri de 6 bölümlük mini dizi / belgesel tadındaki High Score oldu.

Bit pazarına nur yağan bu dönemde High Score'un benzer pek çok çalışmadan farkı şu: Video oyunlarına yön veren olayları tek tek ele almaktansa (ki zaten biz bile %99'unu Pixel Yazıtları'nda işledik) video oyunlarının nasıl bir kültür olarak hayatımıza girdiğini anlatmayı tercih ediyor. Pac-Man'in tonla yan ürünü olan bir markaya dönüşmesi, günümüz eSpor'unun atası olan Nintendo World Championship, oyun destek hatları, hatta GayBlade'le LGBT gibi bastırılmış bir kesim için bile bir ifade aracı olarak kullanılması gibi video oyunlarının kültürel dönüşümümü anlatan pek çok olay işlenmiş.

Amatör yıllarındaki vizyonlarını efsane yapımcıların kendi ağızlarından dinlemekten de büyük keyif aldım ayrıca. Oyun tarihindeki önemi büyük olaylara da yer vermişler tabii. Ne var ki bölüm sayısı sınırlaması yüzünden bazı büyük oyunları ve olayları atlamak zorunda kaldıkları biraz belli oluyor. Gene de yanlış olmasın, benim gibi retro kafalar için izlemelere doyum olmayan bir seri olmuş High Score. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Video oyunlarının nasıl kendi kültürünü yarattığına şahit olun. ★★★★★

YÖNETMEN: Kazuma Shimizu, Koji SESLENDİRENLER: Jake Foushee, Jason Marnocha, Joe Zieja YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix IMDB NOTU: 7,5

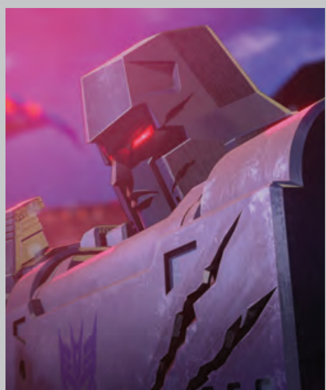
Transformers: War for Cybertron

Ben Transformers severim şimdi ne yalan söyleyeyim. Evet, vurdu kırdı, kocaman robotlar falan filmleri de eğlenceliydi ama benim Transformers sevdam aslen çizgi filmlerinden geliyor. Hele de şu an animasyonları çamur gibi olan ama küçükken ayıla bayıla izlediğim Beast Wars serisinden falan. O serileri filmlerden ayıran en büyük özellikse Autobotlar ve Decepticonlar arasındaki çekişmenin entrikalarına da zaman ayırıyor olmasıydı.

War for Cybertron henüz daha olayın başını ele aldığı için Transformers'ın hikâyesini bilen insanları şaşırtacak bir şey yok bu sezonda. Bölümleri kısa olduğundan bir tık uzun bir film gibi tek oturuşta seyredilebilir eğer Bumblebee'nin ekibe nasıl katıldığını, her şeyin nasıl başladığını falan öğrenmek istiyorsanız.

Çok büyük beklentileriniz olmasın. Animasyonları biraz tembelce, ilk bir iki bölüm her şey çabuk çabuk olup bitiyor. Transformers severim, arkaya ses olsun diye açarım diyorsanız buyurun bir göz atın ama. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Şimdilik bildiğimiz hikâye ama gözüm üstünde, 2. sezon daha keyifli olacaktır. ★★★☆☆





İHSAN C. ASMAN

HBO

○ **YARATICILAR:** Misha Green, Jordan Peele ○ **OYUNCULAR:** Jonathan Majors, Jurnee Smollett, Courtney B. Vance ○ **IMDB NOTU:** 7,7

LOVECRAFT COUNTRY

Dünya böyle b*ktan olunca doğaüstü korku öğelerine pek gerek kalmıyor

Bu satırları yazarken dizinin ancak iki bölümünü izleyebilmiş durumdayım ama şimdilik gördüklerim, dizi öncesi yaşadığım yoğun galeyan hali boşuna değilmiş dedirtiyor kesinlikle. Dizinin zamanlaması da çarpıcı: Jacob Blake isimli bir başka siyahi vatandaşın gene ABD polisi tarafından vahşice vurulması ve dolayısıyla yeniden alevlenen BLM protestolarının gölgesinde izliyoruz sezonu. Gerçi Amerika'da polis şiddeti bu denli yaygınken, muhtemelen dizi ne zaman yayınlanırsa yayınlansın, zamanlamayı manidar bulanlar olacaktır her daim.

1950'li yıllarda savaş sonrası Florida'da çalışmakta olan ancak babasının kaleme aldığı gizemli bir mektup sonrası doğup büyüdüğü Şikago'ya geri dönen Atticus Freeman'in (Jonathan Majors) kayıp babasını aramasını konu alıyor dizi ilk etapta. Tabii söz konusu dönem Jim Crow kanunlarının hâlâ yürürlükte olduğu ve dolayısıyla ırk ayrımının tüm şiddetiyle yaşandığı yıllara denk geldiğinden, Atticus ve babasını bulmak için yanına kattığı çocukluk arkadaşı Leti (Jurnee Smollett) ile Ben Amcası (Courtney B. Vance) için tehdit, sadece Lovecraft yazınından fırlayan alelacayip yaratıklar değil, aynı zamanda maalesef üstada da bulaşmış olan ırkçılık virüsüdür de.

Öncelikle ilk iki bölüm itibariyle en çok akılda kalan husus döneme dair detaylar. Mesela şu tweet akışında (tinyurl.com/ogz-155-lc) görebileceğiniz gerçek fotoğraflarla diziden sahneleri yan yana koyan görseller, gösterilen özen konusunda fazlaca açıklayıcılar. Kimi sahnelerde kullanılan müzikler gene dönemin haksızlıklarının siyahi topluluklarca nasıl algılandığını göstermekte çok yerinde olmuş. Yine dönemin acı hatıralarından günbatımı kasabaları (sundown towns/countys) ya da siyahilerin "güvenli" seyahat edebilmeleri için yayınlanmış Yeşil Kitap gibi gerçek mevzular dizide gayet çarpıcı bir dille resmedilmiş. İnanın bu gibi şeyler gece ormanda bir anda kahramanlarımızın karşısına çıkan Shoggoth'lardan çok daha korkutucu. Yine bu anlamda Lovecraft yazınındaki kimi ırkçı veçheler de yeri geldiğinde eleştirilmiş ama Lovecraft'ın öykülerinden keyif aldığı her halinden belli Atticus'un bu çelişkili görülebilecek durumuyla ilgili kurduğu mantık da ikna edici.

Özetle adına yakışan bir giriş yaptığını düşünüyorum Lovecraft Country'nin. HBO kalitesine yakışan detaycılık, iyi oyunculuklar ve doğaüstü / gerçek dünya korkularının başarılı sentezi, Lovecraft yazınına uzak kişiler için dahi diziyi ilgi çekici kılmayı başarıyor.



JIM CROW KANUNLARI

Jim Crow kanunları kabaca 19. yy. sonlarından 1965'e kadar ABD'nin güney eyaletlerinde ırk ayrımının tatbikini hedefleyen yasal düzenlemeleri ve bunların gündelik hayattaki yansımalarını ifade ediyor. Bunların içerisinde siyah ve beyaz bireylerin aynı tuvalette dahi hacet giderememesi gibi, ırklar arası her türlü ilişki biçiminin fazlasıyla regüle edildiği ve insanı her anlamda rahatsız eden pek çok uygulama var. Bu arada Jim Crow o dönem tiyatrolarda yaygın olarak sahnelenen siyahi bir tipleme. Günümüzdeki "blackface" tartışmaları da buradan geliyor. Crow soyadı da tesadüfi değil, siyahları kargaya benzeterek aşağılamak için özellikle seçildiği söyleniyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Şimdilik gayet iyi gidiyor, hem dönem dizilerini hem de korku severler yumulabilir. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Frank Miller, Tom Wheeler ○ **OYUNCULAR:** Katherine Langford, Devon Terrell, Gustaf Skarsgard ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix ○ **IMDb NOTU:** 5,7


SEZON FİNALİ

3%

Bu güzel dizinin bir final yapabilerek nihayete ermesine pek sevindim. Öncelikle bu sezonun diğer sezonlara nazaran epey farklı olduğunu bir kabul edelim, neticede finale geldik. Mesela bu sefer neredeyse Süreç'e dair hiçbir şey görmüyoruz. Hatırlayacağınız gibi önceki sezonda Kovuk ile Açıklar arasındaki mücadeleye odaklanmıştık ve bir noktada Kovuk da kendi Süreç'ini hazırlamak zorunda kalıyordu falan filan. Bunlar yerine, Michele ve diğerlerinin son bir büyük görevi icra etmelerini ve hikâyenin nihayete erişini izliyoruz. Tabii önceki sezonlarla benzerlikler de var, mesela gene 3% dünyasına dair ilginç şeyler öğreniyoruz. Burada Kurucu Çift kadar Dava'nın başlangıcını da aydınlatmış olmaları sevindirici. Tempo ilk birkaç bölümde düşükmüş gibi hissettirse de özellikle sonlara doğru önceki iki sezonun da üstüne çıkıyor rahatlıkla.

Sanırım bu final sezonu, ilk sezonla birlikte en çok sevdiğim sezon oldu. Birazcık spoiler olacak ama sonu biraz karışık hissettirdi bana. Hani olabilecek belki de en iyi 2-3 senaryodan biri gerçekleşmiş oldu. Bu yanıyla hiç gerçekçi gelmese de gerçek dünyada yeterince içimiz şiştiğinden, böylesine olumlu bir sona tamamıyla hayır da diyemedim. ■ İHSAN A.

EDİTÖRÜN NOTU: Birbirinin kopyası ve hep aynı ülkelerden çıkan distopyalardan sıkılanların sığınağı 3% tutturduğu çizgiyi bozmadan finalini yaptı. ★★★★☆

○ **YARATICI:** Jeremy Carver ○ **OYUNCULAR:** Diane Guerrero, April Bowlby, Alan Tudyk ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO Max ○ **IMDB NOTU:** 8,0


2. SEZON

DOOM PATROL

Benim sezonu 10 bölümü çok aşan dizileri izleyesim gelmiyor, haftanın kötüsü/olayı moduna çok girildiğinden. Doom Patrol'un ilk sezonuna uzun olacağını fark etmeden başlamıştım ve aynı anda dizinin feyz aldığı Grant Morrison dönemini de baştan bir okumuştum. Pişman olmamakla beraber, dizi Morrison döneminin, yani en sağlam dönemin büyük bir kısmını kullanmış gibi gelmişti. Her ne kadar birebir adaptasyon yapılmıyor, ilginç yeni detaylar katılıyor da olsa ikinci sezonda uyarlayacak materyal bulamazlar, kendi ürettikleri hikâyelerle aynı kaliteyi yakalayamayabilirler diye korkuyordum. Bu korkularımı boşa çıktı. Senaristler ikinci sezonda da borazan öttürmüş, üzerine sanırım HBO Max etkisiyle bir tık daha bütçe alınmış. İlk sezona kıyasla daha güzel bir görsellik var bu sefer. Prodüksiyon kalitesi daha iyi. Yeni karakterimiz Dorothy üzerinden yürüyen ana mevzu hiç tavsamamış, diğer karakterlerin kendi yan hikâyeleri de hiç alakasız kalmamış. Tek problem salgın yüzünden erken bitirilen prodüksiyon aşaması yüzünden 10. bölümün çıkarılıp sezonun 9'da, çok ama çok acı verici bir havada kalma durumuyla bitmesi. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: DP bu sezon da acımıyor, çakması The Umbrella Academy'yi tokatlamaya devam ediyor. ★★★★★


2. SEZON

○ **YÖNETMEN:** Steve Blackman, Jeremy Slater ○ **OYUNCULAR:** Ellen Page, Tom Hopper, David Castañeda, Aidan Gallagher ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix ○ **IMDB NOTU:** 8,0

The Umbrella Academy

Bilboardlarda gördüğümden beri heyecanla beklediğim The Umbrella Academy'nin ilk sezonundan mutlu ayrılmıştım. Durum böyle olunca ikinci sezondan daha fazlasını beklemek bence yanlış bir şey değildi nitekim bir şekilde vitesin artırılması gerekliydi değil mi? Fakat ne yazık ki ikinci sezonda, ilk sezona nazaran daha az eğlendim.

Düşünsenize zamanın akışını düzenleyen ve bunu değiştirenleri öldüren bir oluşumun içerisinde "çok başarılı" olarak adlandırılan bir suikastçısınız ama 20 milyon el ateş açsanız da bir tane bile mermi tutturamıyorsunuz, vallahi yazıklar olsun ya... Bu tip şeyler beni rahatsız etti evet doğru ve üstelik dövüş sekanslarının da hoşuma gitmediği söylemem gerekli.

Diziye dair hoşlandığım konulardan biri sürprizlerin tam zamanında açığa çıkması oldu. Detaylı örnek veremiyorum ama merak unsurlarının sakız gibi uzatılmak yerine tam zamanında açığa çıkması bendeki etkileyiciliğini arttırdı. ■ CEVDET

EDİTÖRÜN NOTU: Dizinin keyif verme ibresi bu şekilde aşağıya gitmeye devam ediyor... ★★★☆☆

YÖNETMEN: Brandon Trost **OYUNCULAR:** Seth Rogen, Sarah Snook **IMDb NOTU:** 5,8 **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO Max



AN AMERICAN PICKLE

100 yıl önce Doğu Avrupa'nın bağrında, Polonya'nın buz tutmuş topraklarında; fakirlik, savaş ve Rus baskınlarıyla yoğrulan dindar bir Yahudi, bir turşu fıçısında 100 yıl muhafaza edilip 2019 New York'unda gözünü açsa neler yaşardı? Turşu işi kurup zengin olur, modern liberal akımların şekillendirmediği ilkel ve sivri söylemleriyle de çok insanın öfkesini toplardı elbette!

Bu absürt hikâyeyi kara mizaha bulandırıp aile temasıyla işleyen filmin kendisinden beklenmeyecek bir doğallığı var. Büyük kahkahalar attırmasa da baştan sona yüzünüzden tebessümü eksik etmiyor.

Geçmişten gelen karakterin bir yandan geride bıraktıklarına duyduğu özlem, bir yandan da yeni dünyayla yaşadığı çatışmalar fazlasıyla güzel işlenmiş. Filme serpiştirilen politik ve toplumsal eleştirileri de zevkle takip ettim.

Ancak özellikle filmin sonlarına doğru kara mizahın yavaş yavaş aile dramasına evrilmesi bana biraz yapay hissettirdi, içimi ısıtan sahneler olsa da bu kadarına gerek yoktu diye düşünüyorum. ■ MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Can sıkmadan izleten özgün bir kara komedi. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Henry Joost, Ariel Schulman **OYUNCULAR:** Jamie Foxx, Joseph Gordon-Levitt, Dominique Fishback **YAYINLANDIĞI PLATFORM:** Netflix IMDB Notu: 6,0

PROJECT POWER

Netflix'in olabilecek her çeşit süper güçlü insan öyküsünü denediği, bizi de denek bellediği bu zorlu günlerde karşımıza çıkardığı en son mahsul Project Power. Bu sefer bir hap atıp 5 dakikalığına gücün doruklarına çıkıyor ya da alenen patlıyoruz. Film kör gözüne parmağım şeklinde bir "gençleri uyuşturucuya iten sebepler" metaforu aslında ama araya renk olsun diye süper güçler serpiştirilmiş.

Kızını arayan bir baba, dış kapının mandalı rolünde bir polis ve eğlenceli bir ergenden bozma ekibimiz bu hapı yapıp dağıtanların peşine düşüyorlar. Film sıkmadan meramını anlatıyor ve görsel efektler de cidden çok kaliteli ki bu Netflix yapımlarında pek göremediğimiz bir durum. Ama işte süresinden midir nedir sürekli potansiyelini yeterince kullanmıyormuş gibi geldi film bana. Ton olarak da biraz dengesizlikler mevcut, adam bir bakıyorsunuz gözlük yamultup bebek güldürüyor bir diğer sahnede adamı boğazından şişe geçirip kanını musluktan akıtıyor. Ne gerek var yani? Günün sonunda bir seriye dönüşse sırıtmayacak ama şiddet dozunun da ayarlanması gereken biraz yamalı bohça gibi bir film Project Power, keşke bu kadar mesaj kaygılı olmayıp daha da uçsaydı elindeki fikirle. ■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Eğlenceli oyunculuklar ve kaliteli efektler filmi izlenebilir kılıyor. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Ciro Guerra **OYUNCULAR:** Mark Rylance, Johnny Deep, Robert Pattinson **IMDB NOTU:** 5,8



EDİTÖRÜN NOTU: Güçlü ve sarsıcı fikirleri olsa da kurgusu biraz yorucu olmuş. ★★★☆☆

WAITING FOR THE BARBARIANS

Mark Rylance, Robert Pattinson ve Johnny Deep gibi yıldız isimlere, aynı isimli kitaptan da sağlam bir altyapıya sahip Waiting for the Barbarians'ı bu kadar az kişinin duymuş olması şaşırtıcı gerçekten.

Film, potansiyel barbar saldırısına karşı hazırlık yapan kurgusal bir imparatorluğun çölün hemen kenarındaki sınır karakoluna ve bu karakolun yöneticisine odaklanıyor. Ana teması ve alt metinleri çok başarılı; "barbarlar" ile karşılaşan "gelişmiş" Avrupalılar, kolonileşme, emperyalizm dönemi ve hayali düşmanlar yaratarak halkını sindiren "medeni" devletler film boyunca çıplak ve çirkin gerçeklikleriyle anlatılmış.

Ancak asıl hikâyeyi anlatma konusunda filmi biraz yetersiz buldum. Hikâyede ve karakter gelişiminde ciddi kopukluklar, havada kalan detaylar var; ani zaman atlamalarının da bu konuda etkisi büyük. Senaryoyu bizzat kitabın yazarına emanet etmek de bu sorunlara yol açmış olabilir, kitabındaki her detayı göstermek istese de 2 saatlik bir film maalesef bunun için yeterli olmamış. ■ MUTLU



DEEP PURPLE
WHOOSH!



Eski grupların/sanatçıların yeni albümlerini yazmaktan sıkıldım biraz itiraf etmek gerekirse çünkü hepsinde aynı şeyi diyorum: Size grubu/sanatçıyı sevdirecek albüm değil, o iş için altın yıllarına gidin ama grubu/sanatçıyı seviyorsanız gideri var.

İngilizcedeki her kelimeden albüm çıkardıkları için artık albüm ismini ses efekti yapmış olan Deep Purple'da da durum bu ama hani Deep Purple hâlâ albüm çıkaran eski gruplar içinde bu işe en özenenlerden biridir. Çok devrimsel işler falan yaptıklarından değil de "aman bizim klasik tarzda sallayalım bir şeyler işte" mantığında da değiller, özeniyorlar albümlerine. Ki Whoosh! grubun altın yıllarını yaşadığı 70'ler 80'ler döneminin ardından çıkardığı albümler içinde en beğendiğim oldu bile diyebilirim. Tamam dediğim gibi çok yeni bir şey yok, albümde düzgün 1-2 balat eksikliği de bayağı hissediliyor, Ian Gillian'ın vokali de ilk kez gerçekten yorgun geliyor kulağa (adam 75 yaşında, olsun o kadar), ama her şeye rağmen "Deep Purple yaşıyor ulan!" dedirten taş gibi birkaç şarkı var albümde. Single olarak seçtikleri değil ama onlar, yanlış seçim yapmışlar bence. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Yukarıdaki ikinci cümle hâlâ geçerli ama son dönemde çıkan eski insan/grup albümleri içinde en beğendiğim oldu yine de. ★★★★☆



BLACK CROWN INITIATE
VIOLENT PORTRAITS OF DOOMED ESCAPE

Henüz 2014'de ilk albümünü yayınlamış taze bir grup olarak o günden bu yana epey bir yol kat etti Black Crown Initiate (bundan sonra BCI yazayım da K-Pop grubu sanılıp havası kaçsın). Doom Metal (dünya yanıyor, ölüyoz bitiyoz metal), progressive (dur lan şu gitarı bir de şöyle çalayım metal) ve ambiyans (şöyle bir bas sisi abi, oradan metruk mekân sesi alalım türü) etkilerini yoğun olarak taşıyan yeni albümleriyse rahatlıkla yılın ilk beşine girecek kalitede.

Yalandan melodik bir klasik gitarla başlayıp beyinde hücre katliamı yaratan brutal vokallere dönen Invitation'dan başlayarak son parça He Is the Path'e kadar 50 dakika boş yapmayan, her notasına özenilmiş parçalar var karşımızda. ABD'li grubun sözler konusunda pek gösteremedikleri yaratıcılık (sözler karanlık, kasvetli ve ruh yiyen yapıda genellikle) müziklerinde vuku bularak çeşitlilikte sınır tanımayan bir yapı koyuyor önümüze. Misal bir şarkıda Orta Asya Türklerine özgü Tuva gırtlak tarzı vokal duyarken bir diğerinde Cannibal Corpse şarkılarından fırlamışçasına vahşi bir yorumla karşılaşabiliyoruz. Temiz vokalleri icra eden Andy Thomas'sa albümün parlayan yıldızı bence, onu girdiği her an bambaşka bir dünyaya geçiş yapıp nerede olduğunuzu unutabiliyorsunuz. Tabii sonra sağ olsun James Dorton yine devreye girip bu sükût havasını perperişan ediyor. Albümün bu gelgitli yapısı ve yorulmayan davulları sizi de parçalar arasında hiç sıkılmayacağınız bir yolculuğa çıkartıveriyor. Zira metal albümlerinin genelinde grup bir ton tutturur ve 45-50 dk boyunca o yoldan giderek sonlara doğru da benzini bitip formdan düşer. BCI'deyse bu metal yorgunluğundan hiç iz yok, her parça benzer öğelere sahip olsa da kendi kimliği kişiliği olan yapıda bestelenip icra edilmiş. Güzel melodik sololar da var, beyin ezen ağır metal riff'leri de. Vokallerde clean de var brutal de. Yani dinlemesi eziyet değil bir keyif bu albümü ve feci kuraklık yaşanan metal müzik âleminde yudum yudum içilmesi gereken bir can suyu adeta. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Nefis melodiler, ruh ezen ağır bir sound ve iç karartan sözler. Tam da şu bol güneşli günlerin devası albümünüz nihayet geldi ey kara metalciler! ★★★★★



SESLİ KİTAP

NEIL GAIMAN & DIRK MAGGS

THE SANDMAN

Rüyaların seslere dönüştüğü yere davetliyiz

EREN ERYÜREKLİ

Bilenler bilir Amazon'un bizdeki Storytel'e benzer Audible isminde bir sesli kitap hizmeti var. İşte o hizmete bu ay öyle bir yapım geldi ki size mutluluğumu nasıl ifade etsem bilemiyorum. Sandman'den bahsederken şu hayatta en çok vurulduğum edebi eserlerden biridir desem yeterli olur. Bakın sevdiğim değil vurulduğum, defalarca ciltlerini okuduğum bir çizgi roman serisi kendisi.

Hiç bilmeyenler için özetlemek gerekirse her biri bir kavramı temsil eden yedi kardeş "Sonsuzlardan" Rüya'nın (Morpheus) öyküsüdür Sandman ve mitlerden masallara, en korkunç kabustan en güzel rüyaya varana kadar ucu bucağı olmayan zengin ve şaşırtıcı öykülerden oluşur.

Daha çok radyo tiyatrosu kıvamında olan Audible prodüksiyonu eserin ilk üç cildini eksiksiz biçimde ele almış, çok ufak



tefek değişiklikler haricinde çizgi roman panellerinde ne görüp okuyorsak ses dünyasına başarıyla tercüme edilmiş. Yazar Neil Gaiman anlatıcı rolünde ve yıllar önce çizerlere verdiği detaylı tasvirler bu kez dinleyiciyi o dünyaya sokma amacıyla okunmuş ve gayet de başarılı bir sonuç ortaya çıkmış. Başarılı ses mühendisi Dirk Maggs o dünyaların efekt ve müziklerini yaratırken seslendirme kadrosu tam bir yıldızlar geçidi. Rüya yani Morpheus, James McAvoy tarafından ustalıkla seslendirilirken (derinden gelen bir ses ve yoğun bir İngiliz havasıyla) diğer rollerde de Taron Edgerton, Andy Serkis ve Michael Sheen (kısa da olsa Lucifer yorumu gayet iyi) gibi ünlü isimler var. Her şey tertemiz okunduğu için İngilizcesi çok üst seviye olmayanlar bile dinleyebilirler rahatlıkla.

"Peki, bu üç ciltte en iyi bulduğun kısım hangisi" derseniz kesinlikle çizgi roman cenahından çıkıp gelen en korkunç öykülerden birisi olan 24 Hour derdim. Geçtiğimiz yıllarda bir kısa filme de uyarlanan bu öyküyü sesli dinlemek bazı anlarında okumaktan daha da ürkütücü. Lord Morpheus'un madalyonunun psikopat bir katilin eline geçişi ve bir kahvaltıcıda günü karşılayan insanlar üzerinde yaptığı bir günlük sosyal deneyi anlatan bu öykü, insan doğasının karanlık yanına doğru tehlikeli derinliklere inerken sizi de peşi sıra sürükleyecek eminim ki. Diğer öyküler içinde bunalımlı Facade ve bir Shekaspeare güzellemesi olan A Midsummer's Night Dream gerek ses dizaynlarının başarısı gerek performanslar olarak aklınızda kalacaklar arasında.

Okuduğum bir eleştiride denmiş ki "e efendim biz dayak yiyen bir çocuğun sesini, ya da şiddet gören bir kadını duymak zorunda mıydık, buralar kesilemez miydi?". Hayır efendim kesilemezdi, sırf birilerinin hassasiyeti diye veya aman keyfimiz bozulmasın diye bir eser sansürlenemez. Sandman çıktığı dönemde de provokatifti ve çirkin gerçekliğe bakmaktan hiç çekinmiyordu bir sanat eserinin olması gerektiği gibi. Dolayısıyla kesilmemesi bence iyi olmuş.

Son olarak bu uyarlama ufukta gözüken Sandman dizisine bir ön hazırlık aslında. Gaiman diziyi günümüze göre güncelleyeceğini, örneğin ilk öyküde 70 yıl esir tutulan Morpheus'un bu kez 100 yıl esir tutulacağını belirtti. O dizi için beklerken bu 11 saatlik muhteşem derlemeyi bol bol dinleriz artık. Hele bir de devamı gelirse (ki getirmek istediklerini belirtmişler) değmeyin keyfime zira 4. ciltteki "Sisler Mevsimi" öyküsü okuduğum en iyi şeylerden birisi halen.

EDİTÖRÜN NOTU: Yani elimde olsa 6–7 yıldız verirdim, o derece keyifli ve kaliteli bir yapım olmuş. Çizgi roman panelleri seslerin dünyasında da aynı muhteşem hissi yaratıyor. ★★★★★

GENE WOLFE

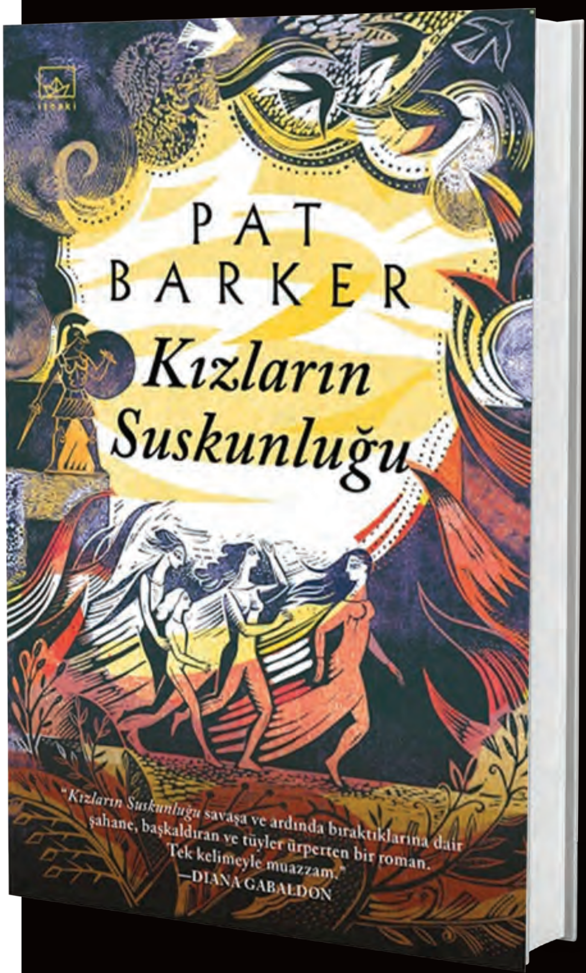
UZLAŞTIRICININ PENÇESİ

İşkencecinin Gölgesi'nin devamını bekleyenlere müjde

Gene Wolfe, 20. yüzyıl bilimkurgu ve fantastik türlerinin önemli yazarlarından biri. Uzlaştırıcının Pençesi, yazarın 1981 ve 82 yıllarında ödül almış, üçleme roman serisinin ikincisi (ilk kitap İşkencecinin Gölgesi'ydi). Edebi tür olarak tam fantastik temalı bir bilimkurgu romanı diyebiliriz. Uzak bir gelecekte geçen olayları, işkenceci-uzlaştırıcı benzeri bir görevi bulunan Severian adlı başkarakterin günlüğünden okuyoruz. Birçok bölüm doğaüstü yaratıkları, açıklanamayan büyülü atmosferiyle masal havasında yazılmış. Sinematografik bir anlatım tarzına sahip 300 sayfalık roman rahat bir şekilde okunsa da, üçlemenin ikincisi olması nedeniyle bazı konular ilk kitabı okumadıysanız tam olarak anlaşılamıyor. Siyasi ve askeri terimlerde çoğunlukla antik Yunan ve Roma tarihinden örnekler almış yazar Wolfe. Günümüzden uzun yıllar sonra geçen, alt metninde bazı siyasi eleştiriler vurgulanan, arada bir felsefi göndermelere de şöyle bir uğrayan, özgün bir dille yazılmış bir bilimkurgu romanı arıyorsanız, nihayet Türkçeye kazandırılan bu masalsı yolculuk tam size göre. ■ NOYAN



EDİTÖRÜN NOTU: Mesajlarını satır aralarında veren, sıkılmadan okunan, özgün ve klasik bir bilimkurgu romanı. ★★★★★



PAT BARKER

KIZLARIN SUSKUNLUĞU

İlyada'nın arka planı

Antik zamanları konu alan tarihsel kurgu kitaplarını seviyorum. Pat Barker'ın yazdığı Kızların Suskunluğu'ysa koca bir destanda adı iki-üç satırdan fazla geçmeyen, sesi olmayan bir karakterin hikâyesinin ne olmuş olabileceğini konu alıyor.

Truva'nın yağmalanmaya başlamasıyla Yunanlıların eline düşen ve savaş ganimeti olarak Akhilleus'a verilen Briseis'in gözünden savaşta kadın olmanın ne demek olduğunu anlatıyor Barker.

Elime aldığımda çok da bir beklentim yoktu aslında. Evet, iki tane En İyi Roman adaylığı var Kızların Suskunluğu'nun fakat bu her zaman bir şey ifade etmeyebiliyor. Fakat Barker'ın gerçekten vurucu bir anlatımı var. Briseis'i hayatta tutan umudun, seneler süren savaşın yarattığı umutsuzlukla aynı anda nasıl var olabileceğini çok iyi anlatıyor. Savaş alanında kılıç çarpıştıran erkek ordusunun yaralarını saran, yemeklerini hazırlayan, işlerini gören bir kadın ordusunun yaşamını bizlere sadece adı kalmış olan Briseis aracılığıyla anlatıyor. ■ GÜLHİS



EDİTÖRÜN NOTU: Savaşta şan şöhret kazananların gölgesindeki hayatı anlatan vurucu bir roman. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

GREAT PRETENDER

Pretending I'm doing well

Ocean's 11'ları sever misiniz? Ben bayağı severim. Hani ekip ciddi bir dolandırıcılık peşindedir, detaylı detaylı planlar yapılır ve bu planlar kusursuz bir şekilde işletilmeye çalışılır ama yani öyle bir hava vardır ki sanki her şey pamuk ipliğine bağlı değildir, sanki en ufak hatada ekiptekiler hapsi boylamayacak veya hatta ölmeyeceklerdir. İşi geyiğe vururlar, olmadık yerlerde olmadık şakalar yaparlar, sadece hedeflerini değil birbirlerini de keklerler, arkada hoppidi zıppidi müzikler çalar falan. Seviyorum bu kafaları, Great Pretender da aynen öyle bir seri.

Elemanımız Edamame (asıl adı Edamura da neyse) Japonya'da ufak tefek haydutluklar peşindeyken yolu "tesadüfen" 3 kişilik dolandırıcılık çetesiyle kesişiyor ve pek de mutlu mesut bir şekilde olmasa da "geçici olarak" onlara katılıyor. Önce Los Angeles'ta paravan olarak sinema yönetmenliğini kullanan bir uyuşturucu taciriyle, sonra Singapur'da kendi düzenlediği yarışlarda hile yaparak para kazanan bir para babasıyla, sonrasında da Fransa'nın Nice şehrinde zengin bir kadını kafalayıp kendine sanat koleksiyonu yapan bir sanat uzmanıyla uğraşıyorlar. Güzel yazmışlar senaryoyu. Neler olacağını tahmin ediyorsunuz, genelde bu tahminleriniz tutuyor, dediğiniz şeyler oluyor ama onların arkasından başka bir şey, onların arkasından da başka bir şey çıkıyor, hep sizi bir ters köşeye yatırmayı başarıyor.

Farklı şehirlerde geçen 4-5 bölümlük hikâyelerden oluşması o amaçladığı dinamizmi yakalamasına bayağı yardımcı olmuş seriye. Yalnız tamam eğlenceli, geyik bir seri falan Great Pretender ama özellikle karakterlerin geçmişlerine el attığı bölümler sayesinde derinleşmesini, hafiften içlendirmesini de biliyor, komple boş eğlence değil yani.

Animasyonların ve görselliğin de çekici bir tarzı olduğunu ve bayağı özenilerek hazırlandığını da not edeyim ki zaten animeyi yapan Wit Studio. Kendilerini Attack On Titan ve Vinland Saga'dan tanıyorsunuz. Eh animenin Netflix yapımı olduğunu, yani kesinin ağzının bayağı açık olduğunu da hesaba katarsanız daha fazla söze gerek yoktur sanıyorum.

Ve bir Queen hayranı olarak bitiş jeneriğinden de bahsetmesem olmaz şimdi. Freddie Mercury'nin solo şarkılarından The Great Pretender'ı kullanmışlar ki bu yazıyı yarım saatte yazacaksam 3-4 saatte yazmamın sebebi açıp şarkıyı dinlemem, sonra "ya Fat Bottomed Girls özledim" diye ona atlamam, oradan "hadi bir Somebody to Love patlatayım" diye oraya uğramam ve bunun böyle devam etmesi. Freddie'nin yüzünü daha önce Beck'teki ünlü rüya sahnesinde görmüştük ama sesini anime dünyasında ilk defa duyuyoruz. O bitiş jeneriğini bir de şarkının klibinin kedili versiyonu gibi yapmışlar azıcık, hatta kedileri de Freddie'nin kedilerinden modellemişler, o da ayrı bir tatlılık olmuş.



YENİ ANİMELER

■ Birkaç oradan buradan duyuru: Adults Are Clueless About Falling in Love, Peach Boy Riverside, Mashiro no Oto, Idaten Deities in the Peaceful Generation, Wotakoi (yeni bölüm), yeni Yuki Yuna is a Hero serisi, Princess Connect Re:Dive (2. sezon), Japan Sinks: 2020 (derleme film), The Demon Girl Next Door (2. sezon).

■ Beastars'ın ve 7 Deadly Sins'in yeni sezonları Ocak'ta.

■ Ejderha sempatizanlarına müjde: Miss Kobayashi's Dragon Maid'in ikinci sezonu 2021'de geliyor.

■ Bir dergide çıkan bir habere göre Splinter Cell'in animesi yapılıyor. Henüz duyuru yok ama haber doğru gibi duruyor.

■ Ocak'ta gösterime girecek Gintama filmi için "gerçekten son" dendi. Bilemiyorum, çok gördük Gintama'nın "gerçekten son"larını :)

■ 3 boyutlu yeni bir The King of Fighters anime filmi duyuruldu, adı Awaken. Çok sevilen Orochi hikâyesinin başlangıcı olacak gibi ama emin de olamıyorum. Önce Destiny'nin yeni sezonları, sonrasında bir film gelecekti sözde, onlar atlandı mı, gelecekler mi, ne olacak karıştı kafam.

CRUNCHYROLL'DA ÖNEMLİ GELİŞMELER

Her ne kadar yerel fiyatlandırması olmasa da ülkemizde faaliyet gösteren tek anime stream servisi olan Crunchyroll'dan çok sayıda önemli haber geldi bu ay.

■ Öncelikle sitenin 3 milyon abone sayısını (ve 70 milyon kayıtlı kullanıcı sayısını) geçtiği duyuruldu. 2 milyonu 2018 sonlarında geçmişti, hızlı bir artış söz konusu.

■ Lisansı Sentai Filmworks'te bulunan 77 tane anime yayından kaldırıldı. Aralarında dikkate değer çok az seri var ama yine de...

■ Abonelik türleri 2'den 3'e çıkıyor (ABD'de 4'e çıkıyor ama o konumuz dışı tabii): Ücretsiz, Fan ve Mega Fan. Ücretsiz kullanım yine aynı, biraz sınırlı ve reklamlı. Eskinin Premium'u, yani reklamsız ve bütün animelere çıktıkları an erişim veren sistem Fan ismini alıyor. Yeni gelen Mega Fan'sa ekstra olarak çevrimdışı izleme ve aynı anda 4 yayın açabilme olanağı tanıyor. Doğrusu pek de iyi karşılanmadı bu duyuru. Diğer stream servislerinin standart özellikleri için ekstra para talep etme olarak görüldü çoğunluk tarafından.

■ Çeşitli haber kaynaklarına göre Crunchyroll'un sahibi AT&T, borçları nedeniyle Crunchyroll'u satışa çıkarıyor. Söylenen odur ki sevisin Sony'e 1 buçuk milyar dolara satılması ihtimali var.



KISA KISA

■ Ünlü korsan siteler KissAnime ve KissManga kapandı.

■ Efsane Gundam seslendirmenleri bir araya gelip pozitiflik dolu bir mesaj paylaştı. Gundam sevip de izlemeyen, izleyip de tüyleri diken diken olmayan kalmamalı: tinyurl.com/ogz-155-gundam

■ Elfen Lied'ı yapan stüdyo Arms kepenkleri indirdi.

■ Etkinlikleri iptal olunca doujinshi'lerin satışları düştü. Bu konuda yapılan bir ankette katılımcıların çoğu doujinshi'leri internet üzerinden satın almama sebeplerinin yüksek fiyat olduğunu söylese de etkinliğe katılma masrafları aslında toplamda çok daha fazla oluyor. İkinci gösterilen sebep olan satın alma motivasyonu hissetmeme altta yatan asıl sebep gibi. Neticede etkinliklerde bir şeyler satın alma çok daha eğlenceli bir şey.

■ act-age mangasının yazarı (çizeri değil, o ayrı biri) Tatsuya Matsuki reşit olmayan kızları taciz ettiği gerekçesiyle tutuklandı ve suçunu itiraf etti. Olayın ardından act-age iptal oldu ve cilt basımları da durduruldu.

■ 7 aydır arada olan Drifters mangası devam ediyor.

■ Floridalı bir kongre adayı "internetteki anime pornolar büyük sorun, Dragon Ball Z gibi" şeklinde bir tweet paylaştı, sonrasında nasıl dalga geçildiğini az çok tahmin edersiniz :) Bilmeyenlere not: Dragon Ball Z porno değil :)

■ Superchat'ten en çok gelir elde eden 10 kişiden 7'sinin sanal Youtuber olduğu açıklandı. Birinci sırada da Kiryu Coco var.

■ Şu an için küçük ama gelecek için belki de çok büyük haber: Toei Animation, Kodansha gibi anime stüdyoları AnimeLog adında ortaklaşa bir Youtube kanalı açtılar ve buraya önemli seriler yüklemeye başladılar. Hedeflerinin 30 şirketten toplam 3 bin animeye yer vermek olduğunu söylüyorlar. Kanal henüz sadece Japonya'da açık yalnız.



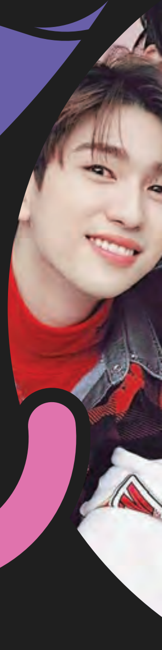
Meddya Dosya

Aslında bütün bunlar planlıydı

K-Pop







Yazı
Gülhis Canpolat

Yıllardır yükselmeye devam eden Güney Kore dalgasını görmek için çok da süper bir gözlemci olmaya gerek yok. Global ödüller alan Kore filmlerinden, çeşit çeşit Kore dizilerinin Netflix gibi büyük servislere kadar gelmesine, kozmetik alanında K-Beauty akımının Avrupa ve ABD menşeili firmaların bile ürünlere yaklaşımını değiştirmesine kadar birçok alanda etkisini gösteren bir dalgadan bahsediyoruz.

Fakat bu sektörlerden hiçbiri sistematik ve planlı popülerlik ve pazarlama konusunda Güney Kore'nin müzik sektörünün eline su dökemez.

En küçük bir el pozisyonuna kadar senkronize dans koreografileri, akılda kalıcı tempolar, tek tek seçilmiş kostümler, mükemmeliyetin sınırında makyajlı ve gülümseyen yüzler... K-Pop'un yükselişi kazara olmuş bir şey değil. Bütün bu parıltılı performansların ve dile dolanan müziklerin altında her çarkı özenle seçilmiş bir makine gibi tıkır tıkır çalışan bir sistem bulunuyor.



Tam olarak nasıl K-Pop dinlemeye başladım, ben de çok anlayabilmiş değilim. Yani hatırladığım en erken anım böyle ağzım açık bir şekilde YouTube'da Girls Generation klipleri seyrettiğim. Hayır, bir de o zamanlar Emo müzikler revaçta yanlış hatırlamıyorsam, Pop dinlemek hiç de kuul bir şey değil. Pop dinleyene burun kıvırmamız gerekiyor falan.

Ama benim kafanım içinde "Gee Gee Gee Gee... Bıt bıt bıt..." diye bir şeyler dönüyor. Yok! Bir kere duydum şarkıyı, kafamda dön dön dur, çıkaramıyorum! Hayır, kendim de mırıldanamıyorum ki sistemimden atayım...

Tabii o zaman K-Pop dünyasından da bir haberim. Bu sektörün tam olarak da bunu yapmak için çalıştığının farkında da olamayacak kadar uzağım olaya. Tek bildiğim bu çıtı pıtı hanımların renkli kıyafetlerle dans edip şirin şarkılar söylemesinde acayip hipnotize edici bir şeyler olduğuydu. "Oğlum bir grup içinde nasıl dokuz kişi birden olabilir ya" diye diye beğendiğim şarkıları çalma listelerime eklerken aslında bambaşka bir alt kültürün içine giriş yaptığımdan haberim yoktu.

Bildiğiniz yaka iğneli, imza toplamalı fan kulüplerinden, koleksiyon eşyalarına; şarkıcısından, söz yazarına, koreografına kadar bir çatı altında kontratlı yaşanan müzik stüdyolarına; K-Pop dünyası büyük bir titizlikle hit müzikler üretmek ve bunlardan mümkün olan en büyük kârı elde etmek üzerine kurulu.

Fakat bu sistemin nasıl bu hale geldiğini anlayabilmek için önce K-Pop kültürünün çıkış yaptığı dönemlere bir göz atmak lazım.

K-POP'UN DOĞUM ANI

Seo Taiji and Boys'un 92 senesinden kalma performansını YouTube'da bulmak mümkün. Fresh Prince of Bel Air havası veren rengârenk, bol kıyafetleri ve 90'lar Hip-Hop ritimleriyle ilk defa duyduğunuzda bile bir nostalji duygusuna kapılmanıza sebep oluyor. O dönemlerde bu performansın ne kadar önemli bir olay olduğunu düşününce insanın daha da bir hoşuna gidiyor. Bir türün doğuşunu izlemek herkese nasip olmaz sonuçta: **tinyurl.com/ogz-154-i-know**



Bir kontrol çeşidinden öbürüne

Müzik türlerinin doğuşu hakkında tarih vermek normalde pek mümkün değildir. Örneğin tutup da "Rock müzik şu gün, şu tarihte, şu hastanede doğmuştu" diyemezsiniz. K-Pop içinse tam tersi geçerli. Belki şu anda tanıdığımız haliyle olmasa da K-Pop 11 Nisan 1992 yılında, Seo Taiji and Boys, Munhwa Yayın Kuruluşu'ndaki hafta sonu müzik programında "Nan Arayo (I Know)" adlı şarkıyı seslendirdiğinde doğdu.

Seo Taiji and Boys'un performansı eleştirmenler tarafından beğenilmedi, programdan da en düşük skoru aldı. Fakat kanalların kısıtlı olduğu bu dönemde herkesin televizyonlarında yankılanan bu üç dakikalık performans Güney Kore'de ciddi bir boşluğu bariz kıldı.

60'lı yılların başından 1987'ye kadar Güney Kore diktatörlükle yönetiliyordu. Geçirdiği savaş sonrasında ciddi baskıcı rejimlerle yönetilen bir ülkede müzik sektörünün serbest bırakılmış olmasını da beklemezsiniz elbette. 1987 senesinde Güney Kore demokratik bir yönetim sistemine geçiş yapmıştı fakat yine de 20 seneden fazla süren baskının etkileri 90'ların başında da fazlasıyla hissediliyordu. Güney Kore'nin müziği hâlâ fazlasıyla muhafazakârdı.

Seo Taiji and Boys'sa gençlere yönelik şarkı sözleri ve Hip-Hop tarzlarıyla müzik sektörünün eksiklerini yüzlerine vurmuş oldu. I Know rekor kırarak tam 17 hafta boyunca müzik listelerinde bir numarada kaldı. Güney Koreli gençler ne istediklerini açık bir şekilde belirtmişti. →



Jennie, Blackpink

K-POP FANLARININ GÖSTERDİĞİ ACAYİP ÖRGÜTLENME ÖRNEKLERİ

K-Pop hayranları iş örgütlenmeye gelince sadece konserlerde koreografiye eşlik etme, YouTube'da izlenme rekoru kırdırma gibi konularda başarılı değiller, aynı zamanda sayıca çokluklarını nasıl kullanacaklarını da iyi biliyorlar.

ABD'de başlayan Black Lives Matter protestolarına destek olmak için de kollarını sıvadılar. Birkaç eyalet protestocuları sadece protestoda bulunmak "suçundan" gözaltına almak için kullanılması planlanan "video toplama" uygulamaları çıkarmıştı. Eee, o aynı konserin 300 farklı açıdan çekilmişini boşuna saklamıyoruz diyen K-Pop hayranları da ellerindeki klipleri bu uygulamalara yükleyerek birkaç gün içinde uygulamaların kaldırılmasını sağladılar.

Yine Haziran ayında Trump'ın konuşma yapacağını öğrenen gençler boş durmadı. Dünyanın her yanından K-Pop hayranları ve TikTok'ta örgütlenen gençler, internetten ücretsiz bilet ayırtabileceğiniz bu konuşmaya bilet ayırttılar. Sonra da gitmediler elbette ki. Trump'ın salonu da boş kaldı.

"Bize bundan lazım ve acilen lazım ve daha çok lazım!"

95 ve 98 yılları arasında, K-Pop'la içli dışlı olanlara hiç de yabancı gelmeyecek üç müzik stüdyosu kuruldu. 95'te SM Town olarak da bilinen SM Entertainment, 97'de JYP Entertainment ve 98'de de Seo Taiji ve Boys üyelerinden biri tarafından kurulan YG Entertainment. Bu stüdyolara hâlâ K-Pop endüstrisini elinde tutan stüdyolardan denilebilir.

Bu noktada SM Entertainment'in ilk başarısızlığı K-Pop stüdyolarının şu andaki şeklini alması konusunda en büyük etken olmuş olabilir. SM'in kurucusu Lee Soo Man, Güney Kore'nin televizyon sistemine kimdi fakat aynı zamanda da MTV altın yıllarında ve Michael Jackson döneminde Amerika'da bulunduğu için Güney Kore'de müziği ne noktaya taşımak istediğini de biliyordu.

SM'in ilk sanatçısıysa Hyun Jinyoung'du. İlk albümüyle çok ses getiremese de Hip-Hop esintili ikinci albümü Seo Taiji and Boys'un hemen ardından çıkınca Jinyoung elle tutulur bir başarı yakalamıştı. Üçüncü albümü de tuttu Jinyoung'un ama bütün bunlar Hyun Jinyoung marihuana kullanırken yakalanıp da hapse girince tuzla buz oldu. Jinyoung bu olay sonrasında Güney Kore toplumunun gözünde imajından çok şey kaybetti ve SM'in ilk sanatçısı böylelikle gözden düşmüş oldu.

SM ve Lee Soo Man bu işten çok para kaybetti. Sadece Jinyoung üzerinden değil, ayrıca anlaştıkları dağıtımcı da batmıştı. Bunun üzerinde Lee Soo Man, her şeyin stüdyo içinde yapıldığı bir sistem ortaya çıkardı. SM sanatçılarının sadece yapımcılığını üstlenmeyecek, aynı zamanda onların imajları ve sunumları konusunda da söz sahibi olacaktı. Ayrıca ikincil şirketlere kalmadan, her iş SM çatısı altında yapılacaktı. Söz yazarından stilistine, koreografından ses ve oyunculuk koçlarına her şey olacaktı SM Entertainment'ta.

Ve idoller doğuyor!

SM bu noktada bir anket gerçekleştirip şu anda aslında bize gayet bariz olan bir şeyi öğreniyor: Gençlerin bir gruptan beklentisi yakışıklı ya da güzel olmaları, güzel dans edip iyi şarkı söylemeleri. Bu kadar.

Bu inanılmaz bilgiye eriştikten sonra SM seçmeler ve eğitimler sonrası ilk grubunu çıkarıyor: H.O.T. Grubun Güney Kore içindeki ciddi başarısı Lee Soo Man'a bu sistemin işe yaradığı sinyallerini veriyor. H.O.T.'ın peşinden Perfect Man'le adını hatırlayabileceğiniz Shinhwa geliyor.

SM'in asıl uluslararası başarısıysa →

GÖRSELLİK NEDEN BU KADAR ÖNEMLİ?

Güney Kore müzik endüstrisinin görüntüye neden bu denli önem verdiğini anlayabilmek için yine müzik geçmişine bakmak lazım. Birçok ülkenin müzik kültürü radyoyla gelişirken Güney Kore'de bunun gerçekleşmesi televizyonun yaygınlaştığı dönemlere denk geliyor. İş böyle olunca Koreliler müziklerini sadece dinlemiyor, aynı zamanda izliyorlardı da.

Bir yandan Music Bank ya da sandviçleriyle ünlü Inkigayo gibi programların hâlâ bu denli mühim olmasının sebebi de bu. Güney Kore'nin bir Billboard'u hiçbir zaman olmadı. Müziğin değeri her zaman televizyondaki başarısıyla ölçüldü.

Blackpink ve sürekli göz önünde olmanın cefası

Blackpink öyle bir ünlü oldu ki, sanki on yıldır Blackpink varmış ve bu muhabbetler de senelerdir dönüyormuş gibi hissediyorum kendimi fakat grup 2016 yılında çıkış yaptı ve 2018 yılında Square Up albümüyle şimdiki popülaritesine kavuştu.

Blackpink hakkında söylenebilecek bir sürü tatlı ve şirin şey de var ama maalesef bu kutu onlarla alakalı değil. Kendileri son dönemin en çok göz önünde olan K-Pop gruplarından, bu da ister istemez her hareketlerinin incik cincik edilmesine yol açıyor. Bazı tuhaf olayları da göz önüne seriyor.

Bunlardan en çok patlayanı herhalde Jennie'nin solo şarkısı SOLO çıktığı dönemlerde bir keyifsiz, bir yorgun görünüyor olmasıydı. Üstelik bu öyle aşırı inceleme de gerektirmiyor, grup videolarını gördüğünüzde ne kadar enerjisiz olduğu belli oluyordu. Kimi "hayranlar" gözlerini yumup ağızlarını açtılar tabii. Jennie tembel oldu, nankör oldu, iyilikbilmez oldu... Bir grup hayransa aynı anda hem grup hem de solo sahneler için çalışmanın nasıl bir şey olduğunu sorgulayıp, "Acaba YG, Jennie'yi çok mu ağır çalıştırıyor?" diye sormaya başladı.

Bir diğer olaysa bazı röportajlarda tüm grup üyelerinin gerçekten donuk ve güvensiz görünmeleri. Sanki silah zoruyla getirilmiş gibi bir halleri var, bir şey söylemeden önce herkes birbirine bakıyor. Tuhaf vallahi.

Tabii işin aslını bilmek mümkün değil; her ne kadar eğitimli de olsalar sadece yorgun olmaları mümkün, kendilerinden emin olmamaları mümkün... Fakat Blackpink'in durumu idollerin her hareketini, grupları da kendi "standartlarına" uymadıkları anda ağır bir şekilde eleştiren bir hayran kitlesi olduğunun açık bir örneği.





BTS de ne?

BTS mi? Bangtan Boys'mu? Bu küçük canavarımsı maskotlar ne? Herkesin saç rengi neden günaşırı değişiyor?!

Kesin olan bir şey var ki, o da BTS gerçekten şu anda dünyadaki en büyük boyband. RM, Suga, J-Hope, Jimin, Jin, V ve Jung Kook'tan oluşan, K-Pop kurallarına göre gerçekten eksiği yok fazlası var bir grup BTS. Rapçileri var, vokalistleri var, hepsi patır kütür dans ediyor, röportajları eğlenceli, şarkı yazıp besteliyorlar...

2010'da oluşturulup 2013'te çıkış yapan BTS'in bütün geçmişini burada sayıp dökmek için yerim yok. Fakat şunu söyleyebilirim ki BTS sıradan bir K-Pop grubu olmayı aşalı çok oluyor. Ve bunu sadece amma çok dinleniyorlar diye demiyorum. 2018 yılında UNICEF'te konuşma yapıp, şiddet karşıtı kampanyalarına destek olmuş; UN'de konuşma yapıp Güney Kore tarafından kültür elçisi olarak onurlandırılmış en genç insanlar oldukları için diyorum.

İngilizce şarkı söyleyebilmeleri ve röportaj verebilmelerinin global popülerliklerinde etkisi büyük elbette, aynen Blackpink gibi. Fakat sadece bundan ibaret değil başarıları. Sahne şovları bir şahane, herkes birbiriyle uyumlu. Ne zaman kendilerini yeniden icat etseler daha iyi bir konsept bulmayı başarıyorlar. Ayrıca birçok K-Pop grubunun aksine şarkı yazımı ve prodüksiyon konusunda da yetenekliler; solo projelerden de kaçınmıyorlar.

Ben bu BTS'e nereden başlarım diyorsanız sizi en popüler şarkılarından Blood, Sweat & Tears'dan tarafa alalım.



Momoland

Kwon BoA'yla geliyor. BoA'nın okulu bırakıp kendini tamamen SM'e adaması ve Lee Soo Man'ın idol eğitim sisteminde yabancı dile de ağırlık vermeye başlamasıyla birlikte idol eğitimi tam olarak son şeklini almaya başlıyor. BoA da Japonca albümüyle yakaladığı başarıyla sistemin işlediğini kanıtlıyor.

Ve bu sistem tekrar ve tekrar başarılı oldukça daha da katı bir hal alıyor. Sonuçta ortaya şu anda K-Pop'un sözlük anlamına dönüşmüş bir grup özellik çıkıyor: Harika sahne şovları, inanılmaz cilalı stiller ve devamlılığı stüdyo tarafından daimî kılınan bir hit üretimi.

Girls Generation ve Gee bunun en güzel örneklerinden. Bubblegum Pop denen kategoriye fazlasıyla uygun tatlış tasarımlar, dokuz kişilik grubun inanılmaz senkronize dansı ve son derece akılda kalıcı bir melodi.

Yeni ya da eski, örneklerini artırmak hiç de zor değil. Batı'da uluslararası başarıya ulaşan ilk grup Wonder Girls, Exo ve teknik dans öğeleri, sadece bir şarkıları için bütün bir bando gösterisiyle sahneye çıkan After-School...

İzlerken asla farkına varmadığınız şeyse bu akıcı performansın altında yatan uzun eğitim, sıkı kontrol, yasaklar ve daha nicesi.

K-Pop'un sesi uzaktan mı hoş geliyor?

K-Pop, ne kadar içli dışlı olduğunuza göre göze çok farklı görünebilir. Uzaktan bakıldığında bir grubun 4 dakikalık performansından bir saatlik film çıkaran, aynı performansın 7 farklı fan kamerasından görüntüsünü bir araya getiren, bundan bir de 3000 tane Gif çıkaran, müzik videosunu seyrederken ya da konserlerde ağlamaktan harap olan hayranlar, ortada bir tarikat işi dönüyormuş hissiyatı verebilir.

Biraz daha içine girince K-Pop'un gayet ortalama, diğer müzik türlerininki gibi bir hayran kitlesi de olduğunu fark edip, şarkıların da gayet eğlenceli olduğunu düşünmeye başlayabilirsiniz mesela.

Sonra bir grup belki hoşunuza gider, biraz araştırmaya başlarsınız. İşte o noktada dipsiz kuyu ortaya çıkmaya başlar. Günde bir elma, bir patates ve bir bardak soya sütünden oluşan diyetler; senelerdir ailesini görememiş idol adayları; bu uğurda müzik şirketlerine borçlanıp idol olamayınca bu paraları ödeyemeyenler; şirketlerin içinde yaşanan taciz ve tehdit olayları ve idollerin tam olarak nasıl bir baskı altında yaşadığı...

Normalde ünlü şarkıcı hayatı dedin mi insanın aklında para pul, partiler, vur patlasın çal oynasın bir görüntü canlanıyor. Bir K-Pop idolünün hayatıysa bundan daha farklı olamaz.

İdol seçmeleri 10-12 yaşları kadar erken başlayabiliyor. Eğer bu seçmelerde bir stüdyonun gözüne takılmayı başarabilirseniz sisteme giriş yapabiliyorsunuz. Bu noktada çocuklardan idol eğitimlerinin önüne geçmeyecek okullara gitmeleri bekleniyor, bu okullarda ses ve dans eğitimleri de alıyorlar.

Bu noktada hafta sonu programlarında televizyona çıkmaya başlayan çocuklardan bazıları idollük mertebesine erişmeden de sosyal medyada ünlü olabiliyor. Örneğin aklıma direkt Blackpink'teki Jenny'e benzeyen küçük kız geliyor. Kıza sürekli "Küçük Jenny" dedikleri için adı aklıma gelmiyor tabii ki.

GÜNEY KORE'DE ESTETİK YAPTIRMAK

Güney Kore'nin estetik prosedürlere bakış açısı bizimkinden biraz faklı. Gerçi Batı'da da değişiyor bu bakış açısı gittikçe ama bizde biraz daha sağını solunu yaptırdığını saklama eğilimi vardır. Kore'deyse sadece estetik yaptırmak değil, bundan bahsetmek de gayet olağan bir şey, insanlara yaptırdıkları prosedürler konusunda iltifat etmek de. O kadar ki yaptırdıkları ameliyatlar sonrası yeniden kimlik çıkartması gereken insanlar hakkında haberler bile çıkmaya başladı.

Bu iş, olay idollere gelince biraz değişiyor fakat. Kadın ya da erkek, idollerin neredeyse hepsi bir şekilde bıçak altına yatıyor yatmasına, stüdyolar da bunu teşvik ediyor elbette ama onların bu konuda konuşmasına pek de yanaşmıyorlar. Peki toplumda bu kadar kabul gören bir şeyken neden idollerden kaçınmaları isteniyor?

Bu noktada işte idol kültürünü daha iyi anlamamızı sağlayacak bir şeyle karşılaşıyoruz. İdoller... Sıradan insanlar değiller. Ya da değillermiş gibi hissetmemiz gerekiyor. Ve bu illüzyon asla bozulmamalı. Onların mükemmelliğine özenmeliyiz, ulaşmaya çalışmalıyız fakat ulaşılabilir olduğunu hissetmemeliyiz. Onları her yönden pazarlanabilir kılan da K-Pop endüstrisinin yarattığı bu illüzyon.



Big Bang

Eğer cidden gerçekten şanslıysanız içinde bulunduğunuz stüdyo sizi senelerce eğitimin (ve bir sürü başka müdahalenin) ardından bir gruba yerleştiriyor.
Nadiren belki solo sanatçı olarak da çıkış yapabiliyorsunuz.

Şanslıysanız diyorum bakın, yetenekliyseniz demiyorum. Çünkü yetenekli değilseniz zaten bu noktaya kadar bile tutunamıyorsunuz. Güzelseniz de demiyorum. Çünkü onu da hallediyorlar hemen.

Öyle bir hayat düşünün ki sadece idol olabilmek üzerine kurulu. Yiyeceklerinizden yapacaklarınıza, tüm günleriniz planlı bir şekilde, diğer idol adaylarıyla birlikte yaşadığınız bir stüdyo binasında geçiyor. Sadece şarklı söylemeyi ve dans etmeyi değil, aynı zamanda nasıl yürüyeceğinizi, nasıl oturup kalkacağınızı, hayranlarla nasıl iletişime geçeceğinizi, röportajlara nasıl cevap vereceğinizi de öğreniyorsunuz. Düşünüyorum da, bir yandan herkesle iyi anlaşmak zorundasınız çünkü her an kendinizi o insanlarla aynı grupta bulabilirsiniz, bir yandan da bu kadar büyük bir rekabetin içinde insanlarla gerçekten arkadaş olabilmek çok zor olsa gerek.

Bir kere bir grup istenen seviyeye geldiğinde stüdyo kendilerine bir albüm hazırlıyor, elbette ki grup üyelerinin şarkılar ve temalar konusunda bir katkısı olmadan, sonrasında piyasaya çıkarıyor. Klipler çekiliyor, grup televizyondaki müzik programlarına çıkarılıyor, tura gönderiliyor ve ne kadar ilgi topladıklarına bakılıyor. Eğer stüdyonun gözünde yeterli olacak kadar ses getirebilirlerse o zaman bir "comeback" hazırlığına girişiliyor.

Batı'da "comeback" kelimesi genelde uzun bir aradan sonra müziğe geri dönen şarkıcılar için kullanılır. K-Pop'taysa "comeback" demek yeni bir temayla yeni bir albüm çıkarmak demek. Ve bu döngü, grubunuz ilgiyi üzerinde tutabildikçe devam ediyor.

Şimdi biz ünlü olduk ya, bunun bir ekmeğini yiyebilecek miyiz?

Gruplarını bu kadar kılı kırk yararak hazırlayıp, senelerce eşek gibi çalıştıran müzik stüdyoları elbette ki bu şan ve şöhretin getirdiği paradan grup üyelerine zırnık koklatmıyor. Şu noktada artık K-Pop'a aşina değildiyseniz bile şaşırmadınız diye umut ediyorum. Eee... Bu kadar çalıştırdı, eğitti; idoller ünlü olup stüdyoya para kazandırarak onlara olan borçlarını ödüyorlar canım. Bir de üstüne zengin mi olacaklardı?

Aşağı yukarı her 10 adaydan birinin kendine bir grupta yer bularak idollük mertebesine ulaşabildiği düşünülürse, stüdyoyu geçindirebilmek konusunda seçilen onda birlik kesimin nasıl bir baskı altında olduğunu tahmin edebileceksinizdir. K-Pop endüstrisi işte bu muameleyi gayet olağan kılan, 8-10 senelik "köle kontratlarıyla" tanınıyorlar. Özellikle SM Entertainment 13 senelik kontratlarıyla biliniyor.

Bu kontratlar stüdyoların idol adaylarını sadece eğitim döneminde değil, aynı zamanda grup olarak (ya da nadiren solo) piyasaya çıktıktan sonra da kontrol altında tutulmalarını sağlıyor. Ki K-Pop endüstrisinin en büyük problemi de belki de bu. Yani bu sistemin idol olma hayalleri kuran yetenekli gençleri istismara karşı son derece korunmasız bırakması.

Bu kontratların korkunçluğu, 2017'de aralarında SM, YG ve JYP'nin de olduğu birkaç büyük şirkete Kore Adil Ticaret Komisyonu'nun getirdiği değişiklikleri okuyunca daha da bariz hale geliyor. Kontratın feshedilmesi durumundan idol adayından kendisine harcanan bütçenin iki-üç katı tazminat talep etme, bunu anında talep etme hakkı gibi maddelerin değiştirilmesi sağlanmış örneğin. Ama bu aynı zamanda 2017 yılına kadar bunun gerçekten yapılan bir uygulama olduğunu gösteriyor. Şirketlerin idolleri kontrat yenilemeye zorlaması

SEÇMECE BUNLAR!!

Bir K-Pop grubunda her üye harika şarkıcı değildir ya da herkes süper dans edemez. Fakat gruplar öyle bir oluşturulur ki illa ki her cepheyi tutacak bir üye bulunur içinde. Bir üye sesiyle öne çıkar, diğeri koreografiye can katar. Kimi dans ve şarkı işini anca kotarıyordur ama karizmatiktir örneğin; TV şovlarında, yarışmalarda, fan buluşmalarında konuşur, şakalaşır, ilgiyi üzerinde toplar. Kimi görüntüsüyle öne çıkar; reklam ve sponsorluk anlaşmalarının yüzü olur. Üyeler birbirlerine çok benzememeliler ki birbirlerinden ayırt edilemez olmasınlar ama bir yandan da aynı tema içinde uyumlu görünmeliler.

Yani denklem "idol = şarkıcı" değil. Bu yolla da bir grup tek bir yöne yüklense toplayacağından daha fazla ilgi ve hayran toplar. Örneğin siz Soyeon'un rap yapmasına hastasınızdır; diğer kızları çok umursamasanız da alacağınız konser bileti yine (G)I-DLE biletidir.



ve kontratları belirsiz sebeplerden feshedebilmesi de değiştirilen maddelerden.

Peki, madem durumlar bu, biz hâlâ neden buradayız? Yani, hepimizden bahsediyorum. İnsanlar neden hâlâ idol olmak istiyor? Biz neden bu sektörün ürettiği şeyleri tüketiyoruz? Çünkü sonuç itibariyle, hayattaki başka her şey gibi, K-Pop da siyah beyaz değil.

Bunca insan hâlâ neden buradayız o zaman?

K-Pop dünyanın diğer müzik endüstrilerinden sadece katı kurallarıyla ayrılmıyor. Skandallar söz konusu olacaksa da K-Pop ne tek, ne ilk, ne de son.

K-Pop'un sahne performansı üzerine kurulu, pazarlanabilir yapısı bir eğlence çeşidi olarak müziği hayranlar için de ayrı bir noktaya taşıyor. Eğer bir konsere gidiyorsanız eğlendirileceğinizi biliyorsunuz. Öyle ki, normal hayatta ne yediğini zor hatırlayan bir insan olarak ben bile bir iki efsane K-Pop performansını kafadan sayabiliyorum: F(x)'in şakır şakır yağmura karşın acayip enerjik LaChaTa performansı, BTS'in Shinhwa'ya ithafen Perfect Man'i söylemesi ve bunu yaparken bir de hoplayıp zıplıyor olması, sahne şovlarının ne derece ciddi planlandığını çok net gösteren Girls' Generation'un Phantasia Mr Mr performansı... Girls' Generation'ın bir de efsane bir The Great Escape performansı var ki, GG'ciler direk anladı :D (Aratmak isterseniz: MTV Japan 2011 performansı).

K-Pop hayranları da bu şovlara hakkını verecek kadar hazırlıklı giderler. Neredeyse herkesin elinde ışıklı bir çubuğu vardır ki bunlar koleksiyon malzemesine de

→



V Taehyung, BTS



Psy

PSY NASIL ULAŞILAMAMIŞ KİTLELERE ULAŞTI

Gangnam Style'ın acayip popüler olduğu dönemi hatırlıyor musunuz? Bir ara herkes Gangnam Style dansı yapıyordu. Şarkının aslında K-Pop endüstrisini ve Kore'nin elitist kesimini eleştirmeye yönelik olduğunu duyunca herkes çok şaşırmıştı. Sonuçta renkli renkli, hoppidik zıppıdık bir şarkıydı.

O zamanlar o kadar da aşina olmadığım için çözememiştim ama PSY aslında K-Pop'un öğretilerini direkt olarak kullanıyor Gangnam Style'da: Akılda kalıcı ritim, tekrar etmesi kolay nakarat, renkli tema ve ilgi çekici sahne şovu... Bütün bunlar Gangnam Style'ın dil ve kültür bariyerlerini aşarak popülerleşmesinde rol oynuyordu.

Rekor üstüne rekor kırması da internet ve viral içerik üzerine çalışan insanların gözlerini K-Pop'a çevirmesini sağladı, bu arada biz de bir şarkı piyasaya çıkana kadar ne gibi pazarlama süreçleri işliyor görmüş olduk.

PSY'ın şu anda kendi albüm şirketi var. Fakat Gangnam Style döneminde kendisi hala YG Entertainment'le çalışıyordu. YG, Gangnam Style çıkmadan çok önce ABD'li albüm şirketleriyle ortaklık kurma çabalarına girişmişti zaten. Bir yandan da YouTube ve Twitter hesaplarında, batıdaki takipçi sayılarını artırmak için de çalışıyorlardı. Bu sayede doğru şarkı piyasaya çıktığında direkt kendi hesaplarından, büyük ve çeşitli bir kitleye ulaşacaktı.

Çıkar çıkmaz Güney Kore'de bir numaraya oturmuştu Gangnam Style. Kore dışı medyadan ilk ilgi Gizmodo sitesinden geldi. Sonra Gawker, sonra Billboard, vesaire... Ünlülerden gelen Tweet ve etkileşimlerse çok çok sonra, Gangnam Style çoktan ünlü olduktan sonra gerçekleşmişti.

Kısacası Gangnam Style, K-Pop formülünün ve bu oturmuş sistemin küçük atılımlarla nasıl organik bir büyümeye yol açabileceğinin belki de en iyi örneği. Bu kadar renkli, ilgi çekici ve akılda kalıcı olmasa bütün bu pazarlama kampanyaları işe yarar mıydı? Tartışılır.

ASKERLİK GÖREVİNİN ETKİLERİ

Birçok yerde olduğu gibi Güney Kore'de de tüm erkekler için zorunlu askerlik var. Birçok yerin aksine, Güney Kore'de bu askerlik görevi iki sene gibi uzun bir süre. Ve K-Pop yıldızı olmak sizin askerlik yapmayacağınız anlamına gelmiyor. Çoğunlukla.

Her sene bir grup sanatçı ve sporcu bu görevden muaf olarak açıklanıyor. Fakat erkek K-Pop yıldızlarının büyük çoğunluğu da herkes gibi 18 ila 28 yaşları arasında askere gitmek zorunda. K-Pop için bu bazen dağılan gruplar, unutulan idoller anlamına gelebiliyor.

Bu paralar nereye gidiyor?

K-Pop idollerinin kendilerinin, statülerinin getirdiği ünden ve paradan pek hayır görmediklerinden bahsettik. Fakat o zaman bütün bu albüm, fan kulüp, koleksiyonluk peçete vesaire gelirleri nereye gidiyor?

Şu bir gerçek ki, K-Pop endüstrisinde sistematik olarak para harcanan bir sürü şey var. İdollerin kaldıkları yerler, onların devamlı eğitimleri, batı pop kültüründekinden çok daha cafcaflı sahne şovları, kostümler, gösteriler, sık sık düzenlenen fan buluşmaları... Bütün bunlar para demek.

Fakat idollerin kazandıkları, ya da daha doğrusu şirketlere kazandırdıkları paralar çoğunlukla bu giderleri katlıyor. İşte o noktada sistemin çirkin yüzü ortaya çıkmaya başlıyor.

Her şeyin tek çatı altında olup tek kasadan ödenmesi, bütün bunları belirli bir grup insanın yönetmesi demek; bu kimselerden biri çalıp çırpmaya başlayınca bu ancak işler çığırından çıkınca ortaya çıkıyor anlamına geliyor maalesef.

Bu skandalların hepsinden bir kutuda tek tek bahsetmek mümkün değil. Bunların belki de en büyüğü 2018-2019 yıllarında davaları devam eden Burning Sun skandalıydı. Burning Sun gece kulübünde yaşanan bir taciz olayı haberlere düşmesiyle başlayan olayda; kulüpte yasadışı uyuşturucu ve kadın ticareti yapıldığı, kadınların habersiz görüntülerinin alındığı ve paylaşıldığı, polis teşkilatının bir kısmının olaydan haberdar olduğu fakat rüşvet aldıkları gibi uzayıp giden bir suçlar listesi de ortaya çıkmıştı. Olay o kadar büyüktü ki, Güney Kore başkanı en sonunda dava açılması ve olayın araştırılması için direkt talimat vermişti.

Bunu bir K-Pop skandalı yapan ise YG'nin kurucularından Yang Hyun-suk'un, şarkıcı ve DJ Jung Joon-young'un ve Big Bang grubuyla tanınan Seungri'nin de işe karışmış olmasıydı.



Sunny, Girls' Generation

Seçmece sahne performansları

Girls' Generation - Mr.Mr.
tinyurl.com/ogz-155-kpop-live-1
Red Velvet - Be Natural
tinyurl.com/ogz-155-kpop-live-2
BTS - Fire
tinyurl.com/ogz-155-kpop-live-3
CLC - Hobgoblin
tinyurl.com/ogz-155-kpop-live-4
Bigbang - Bang Bang Bang
tinyurl.com/ogz-155-kpop-live-5

dönüşebiliyorlar. Bazı şarkılarda fanların özel olarak eşlik ettiği kısımlar olur, bunları herkes bilir. Eğer aynı grubun hayranı biriyle karşılaşırsanız, bir de aynı üyenin hayranıysanız anında arkadaş ilan ediliyorsunuz. Kuralları ben koymuyorum kardeşim, bu böyle.

Ve işin gerçeği şu ki birçok K-Pop idolü de endüstrinin mükemmel olmadığını bilerek giriyor bu işin içine. İstedikleri de dünyanın başka yerlerindeki başka sanatçılardan farklı değil. Sahneye çıkmak, şarkılarını söylemek ve insanların eğlendiğini görmek.

Gittikçe K-Pop endüstrisi de, Güney Kore dünyaya açıldıkça, daha serbest bir hal alıyor. Grupları için kendi şarkılarını yazan, şarkılarının yapım aşamasında söz sahibi olan, bir yandan solo şarkılar çıkaran idoller var. Evet, belki her şey mükemmel değil ama hayranların desteği ve gittikçe artan farkındalığı sayesinde bir şeyler değişiyor en sonunda.

K-Pop'un hem Güney Kore'nin baskıcı ve itaatkâr kültüründen hem de ortaya çıkış şeklinden kaynaklanan ciddi sorunları var. Fakat yüzümüzü öbür tarafa çevirmek de çözüm değil.

Son yıllarda Güney Kore'nin müzik endüstrisi de serbestleşmeye başladı. Sadece K-Pop açısından da değil, Spotify ve SoundCloud üzerinden bağımsız müzik yapan ve sesini duyurmayı başaran sanatçılar var. Sanatçılarına daha çok özgürlük tanıyan stüdyolar ortaya çıkmaya başladı.

Eh, dinleyiciler olarak bize de sevdiğimiz grup üyesi 3 saniye ekranda görününce çığlık atmak düşer.

SOSYAL MEDYA VE İSTEMSİZ DE OLSA, ONUNLA GELEN ŞEFFAFLIK

Eğer K-Pop dünyasında iş hukuku reformları oluyorsa, bunda sosyal medyanın ve hayranların büyük payı var. K-Pop fanları çok başka bir oluşum, başka herhangi bir hayran topluluğuna cidden pek benzemiyorlar. Hayran oldukları idollerin haberleriyle yatıp kalkıyorlar. Her hareketlerini inceleyip, ağızlarından çıkan her kelime hakkında ince eleyip sık dokuyorlar. İş böyle olunca da, ortada yanlış giden bir şeyler olduğunda bunu birilerinin fark etmesi çok da uzun sürmüyor.

Buradan başlayın!

Oyungezer'in Spotify kanalında türle yeni tanışacaklar için 100 şarkılık taş gibi bir playlist yaptık! Şurada kendisi: **tinyurl.com/ogz155-kpop**





HYUNA & İDOLLERİN ÜZERİNDEKİ İLİŞKİ BASKILARI

Hyuna K-Pop'un en büyük isimlerinden biri, en önemli gruplardan biri olan Wonder Girls'ün bir üyesiydi. Kendisini Gangnam Style klipinden ve kendi Gangnam Style performansından da tanıyor olabilirsiniz. Pazarlanabilirliği bu kadar yüksek bir ismin herhangi bir ilişkisinin olması K-Pop dünyasında düşünülemezdi bile. Çünkü idol dediğini, hakkında hayal kurabilin diye tek kalmalı.

Eh, 2018'de Hyuna ve Pentagon'dan E'Dawn'ın 2016'dan beri birlikte olduğu ortaya çıkınca ortalığın nasıl karıştığını tahmin edebilirsiniz. Anında Cube Entertainment'ın CEO'su ikisinin de kovulduğunu açıklamıştı. Sonra millet birbirine girdi, CEO'dan aynı gün "bu karar kesin değil, önümüzdeki hafta bakacağız" gibi bir açıklama geldi ama olan olmuştu tabii. Sonraki ay Hyuna ve E'Dawn kendileri ayrıldılar şirketten.

Şimdilerde Hyuna ve Dawn, PSY'ın şirketi P Nation'dalar. Ve Hyuna da bu olaylar ortaya çıktığında isim yapmış, nispeten nüfuzlu bir idoldü hâlihazırda. Yine de, onun bir erkek arkadaş sahibi olmak gibi doğal bir olayı bile skandala çevirmeye çalışan bu sektörde bu işten sıyrılabilmiş olması, diğer idollerin de gözünü açacak bir olaydı açıkçası.





BILL GATES, ELON MUSK'I TERSLEDİ

ÖMER AKDAĞ & İHSAN C. ASMAN

Ömer: E hadi İhsan zenginin çenesi züğürdün çenesini yorsun biraz. Malum Elon Musk bir garip adam, bir yandan bilimkurgu seven insanı heyecanlandıran projeler yapıyor, bir yandan da bazen iyi saçmalıyor. Korona korkusunun saçma olduğunu veya çocukların koronaya bağışık olduğunu söylediği tweet'leri çok tepki çekti, aynı şekilde Tesla fabrikalarını gerekli güvenlik önlemlerini almadan açması da. Korona konusuyla yakından ilgili olan Bill Gates'in "bilip bilmeden konuşma" demenin kibarca versiyonu olan tweet'i iyi hissettirdi şahsen bana.

İhsan A.: Valla haklısın, Elon Musk öyle böyle bozmadı son dönemde. Şu ara saçmalama/proje dengesi de maalesef projeler aleyhine işliyor. Çocuğuna koyduğu tuhaf isim, adının geçtiği üçlü seks iddiaları ve genel anlamda bu kadar magazinsel bir figüre dönüşmesi neyse de, şu korona konusunda yaptığı açıklamalar hakikaten insan hayatını tehdit eder hale geldi artık. Bilmiyorum ki ne düşünüyor. "Yeterince saçmalarsam doğal seleksiyona katkıda bulunabilir miyim acaba" falan gibisinden düşünceler mi dönüyor kafasında nedir? Ama tabii ki CNBC mülakatında Gates'in de dediği gibi sorun Musk'ın çok çok ötesinde. İnternette gerçekten saçma sapan yanlış bilgiler çok kolay dolaşıma giriyor ve kitleler tarafından doğruymuş gibi algılanıyor çoğunlukla. Yakın zamanda düz dünyacı bir adamla tanıştım, gerçekten çok absürt konuşmalar dönüyor aramızda. Hani bizzat insanın şahit olup yaşamasa inanacağı bir şey değil cidden…

Ö: Ya zaten insanların uzmanların %99'unun değil de işine gelen %1'in dediğine fanatikçe inanması ve bunları karşısındakine hakaret ederek savunması beni her zaman hayretler içerisinde bırakır. Tamam sosyal medyanın yanlış bilginin yayılmasını kolaylaştırması, cahilin cahilliğini yüceltererek çıkar sağlayan insanlara tanıdığı imkânlar falan bizim bu gariban bir sayfada işinden çıkabileceğimiz konular değil de ne bileyim... "Maske takın, sosyal mesafeye dikkat edin, biz sağlık çalışanları olarak çok zor günler geçiriyoruz" gibisinden insancıl bir gönderinin altında bile "doktor olsaydın maskenin işe yaramadığını bilirdin" şeklindeki yorumların fazlalığını ve ne kadar beğeni aldığını görünce, veya "selamünaleyküm kardeşlerim sumaklı su koronaya iyi geliyor" gibi desteksiz saçmalıkların ne kadar paylaşıldığına şahit olunca insanlığa olan inancım azalıyor be dostum. Bir de Musk gibi önemli bir bilim insanı da bunu yapınca iyice "iyi bana müsaade o zaman" deyip uzayda sadece kendimin yaşayacağı koloni kurasım geliyor. Hani karşı tarafta olsam "Musk'tan iyi mi biliyorsun lan" derdim ama işte bilim insanlarının %99'u Musk'tan iyi biliyor öte yandan.

İ: Tabii canım Musk'ın etkisi zaten böylesine manipülasyona açık kitleler ve elbette sorumlu şekilde korona virüse karşı tedbirleri gevşetmeyen insan evlatları için fazlasıyla yıkıcı. Atalarımız güzel demiş "imam gazlarsa cemaat yanlar" diye. Aslında yapılması gereken de belli sanki: İşe medya okur yazarlığı meselesinin daha ciddi ele alınarak ve şu teyit siteleri tarzı oluşumların daha da yaygınlaştırmaya çalışmakla başlanabilir mesela. Ama genel olarak ben de fazlasıyla umutsuzum be azizim, illa terk-i diyar edeceksen şu kuracağın koloniye birkaç kişi daha alsan olmaz mı? İnsan neticede sosyal bir varlık. Ne yapacaksın uzayda tek başına?

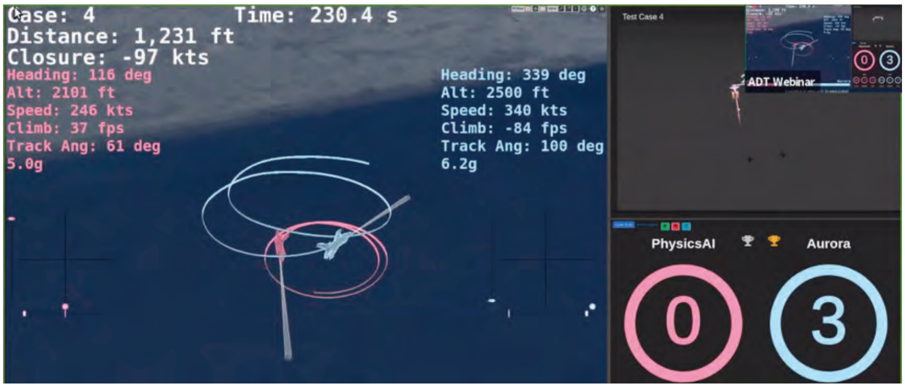
Ö: Valla benim koloni 1+1 olacak ya, anca bana yeter, kusura bakma. Ama sana da üç beş ışık yılı yakınlarda bir tane kurarız, ne olacak. Bir tek para ve knowhow lazım işte. Musk'tan isteyelim mi "senin gibilerden kaçmak için bize koloni parası lazım" diye? Teyit toplulukları güzel topluluklar ama, çok doğru söyledin, destekleyelim, onlara da bir koloni kuralım.

Yapay zekâ, savaş uçağı pilotunu yendi

Siz hepiniz, ben AI...

Savaş uçaklarında yapay zekâlı pilotlar kullanma fikri yeni değil. Ağustos 2019'da ABD askeri kuvvetlerinin DARPA kolu (Defense Advanced Research Project Agency / İleri Savunma Araştırmaları Proje Ajansı), Lockheed Martin gibi büyük şirketlerden Heron Systems gibi adı daha az duyulmuş gruplara kadar 8 takımı bir grup test için seçti.

Sonuç itibariyle yapay zekâların kapıştırıldığı bu testlerden galip çıkan Heron Systems oldu. Heron, savaş uçağı simülasyonlarında sadece diğer yapay zekâları yenmekle kalmadı; aynı zamanda simülasyon başlığı takan insan pilotu da 5'e 0 yenmeyi başardı.



Yapay zekâların nasıl yetiştirileceği konusunda da farklı fikirler var. Lockheed'in, birçok diğer takım gibi tavsiye aldığı bir insan pilotu vardı. Heron'da deneme yanılma yoluyla yapay zekânın kendi kendine öğrenmesine izin verilmişti. Heron, 4 milyar kadar simülasyondan geçen programın yaklaşık 12 yıllık bir deneyime eşit bilgi sahibi olduğunu söylüyor. ■ GÜLHİS



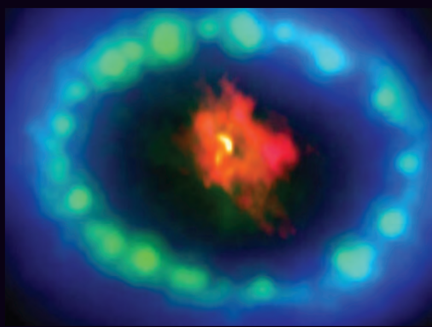
Pentagon'dan yeni UFO gözlem birimi!

"UFO = Uzaylı" değil, teşekkürler

UFO deyince herkesin aklına uzaylılar geliyor ama UFO, "Unidentified Flying Object" yani "Tanımlanamayan Uçan Cisim" demek. Pentagon bünyesinde kurulup, Amerikan donanmasıyla birlikte çalışacak birimin amacı da casusluğun önüne geçmek aslında.

Bakanlık Sözcüsü Suzan Gough da konuşmasında bunu dile getirdi. Adı "Tanımlanamayan Hava Fenomenleri Çalışma Grubu" olan birim, casusluk için kullanılabilecek insansız hava araçlarını ve benzeri teknolojileri takip edecek.

Geçtiğimiz Haziran ayında resmiyet kazanmış bu tür bir oluşumun varlığı, bir grup UFO videosuyla birlikte ortaya çıkmıştı. Hatta sanki ABD hükumeti uzaylıların varlığını onaylamışçasına başlıklar atılmıştı. O birim bu birim işte. Şimdi faaliyeti resmiyet kazanan grup, Amerikan Kongresi tarafından denetlenebilir olarak çalışmalarına devam edecek. ■ GÜLHİS



Yıldızlardan haberler

Kemiklerin yıldızdan!

Yeni bir araştırmaya göre evrenimizdeki kalsiyum mineralinin yarısı kalsiyum yönünden zengin süpernovalardan geliyor. Kısacası dişlerimiz ve kemiklerimiz aslında zamanında patlamış bir yıldızın kalıntılarından oluşuyor.

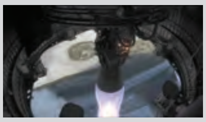
2019 Nisan'ında 55 milyon ışık yılı ötedeki bir süpernova çıkan ışığı ve dolayısıyla hangi maddelerin yayıldığını ve maddelerin yıldıza hangi yakınlıkta olduğunu inceleme fırsatı verdi.

Bir diğer yıldız haberi: Gökbilimciler 1987 yılında ilk defa gözlemlenen bir süpernovadan doğan nötron yıldızını takip ediyorlardı. Şimdiye kadar yıldızın hayatta kalıp kalmadığı konusunda emin değillerdi fakat yeni araştırmaya göre yıldız hayatına devam ediyor. Hoş geldin 33 yaşındaki millenial yıldız kardeş. ■ GÜLHİS

VİDEO Haberler



→ Astronot Ivan Vagner uzayda enteresan cisimler görüntüledi: ***tinyurl.com/ogz-155-vagner***



→ SpaceX'in roket (tahıl deposu?) zıplatma denemesi: ***tinyurl.com/ogz-155-spacex***

Toshiba artık laptop üretmeyeceğini duyurdu. Az kahrımızı çekmediniz ve bize az kahır çektirmediniz sevgili Toshiba laptoplar.



Genetiğiyle oynanmış 750 milyon sivrisineği doğaya salmak

Jurassic Park deneyi mi?

ABD'de faaliyet gösteren ama merkezi İngiltere'de olan Oxitec isimli şirket, bir süredir zaten genetiği değiştirilmiş erkek sivrisinekler (Aedes aegypti) üretiyordu. Şimdi bunları doğaya salacakları bir bakıma kesinleşti çünkü Floridalı yetkililer projeye yeşil ışık yakmış. Bildiğiniz gibi sivrisinek dişileri insanları yumurtlayabilmek adına ısırırken, erkekler böyle bir ihtiyaçları olmadığından bize ilişmiyorlar. Buradaki amaç genetiği değiştirilmiş erkeklerin dişilerle çiftleşerek Zika virüsü ya da Dang humması gibi musibetlerin ortadan kaldırılması.

Tabii birçok kişi Amerika mutant sivrisineklerin deneme sahası mı gibi serzenişlerde bulunuyor. Hatta kimileri bunu bir tür Jurassic Park deneyi olarak tanımlıyor. Öte yandan Oxitec şirketi projenin hiçbir çevre riski barındırmadığını söylüyor ısrarla. Bu haberi yazdığım sırada, proje aleyhinde change.org'da 250 bin imza toplanmıştı bile. ■ İHSAN A.

100 milyon yıllık bakteri dirildi

Hayat bir yolunu bulur

Japon bilim insanları geçtiğimiz ay yaptıkları açıklamayla, okyanus tabanından elde ettikleri tortunun içerisinde 101,5 milyon yıldır uykuda olan bir grup bakteriyi tekrar hayata döndürmeyi başardıklarını duyurdu. Tabii bu epey heyecan verici bir haber ve aynı zamanda okyanusların tabanında olup bitenleri hâlâ yeni yeni öğreniyor olduğumuzun da göstergesi.

Mikroplar deniz tabanının 74,5 metre altından alınmış. Araştırmacılar elde ettikleri tortuya 557 gün boyunca karbon ve nitrojen desteğinde bulunmuş, besin olarak da amonyak, asetat ve amino asitler sağlayarak laboratuvar ortamında gözlemlemiş. Sonuçta bakteriler dirilmekle kalmamış, çeşitli metabolik aktiviteler gerçekleştirerek bilim insanlarını epey bir şaşırtmış.

Şimdilik araştırmanın bize söylediği en önemli şey, okyanus tabanı gibi canlı yaşamına pek uygun olmayan şartlarda bile yaşamın bir şekilde kendisini devam ettirdiği gerçeği. Ian Malcolm gene haklı! ■ İHSAN A.



Trump vs Tiktok

İşler kızışıyor

ABD'nin öngörülemez başkanı Donald Trump'ın Çin ve Çin menşei olan şirketlerle olan dertleri malum. Kendisi en son Tiktok'u yasaklama girişiminde bulunmuştu hatırlayacağınız üzere. Tüm bu gelişmeler sonunda Tiktok da Trump'a ve dolayısıyla ABD hükümetine dava açmış. "Bizim için de ABD hükümetine dava açmak kolay olmadı ama başka çaremiz yok" demiş Tiktok yetkilileri.

Tiktok genel olarak Trump'ın iyi niyetli çalışmalarını görmezden geldiğini ve kendilerine yöneltilen ulusal güvenlik kaygılarının somut delillere dayanmadığını iddia ediyor. Bu tarz gerginliklere ülkemizden de alışkınız aslında. Farklı olan şey, Amerika'daki dava sürecinin seyrini şimdiden öngöremeyecek olmamız. Bakalım ilerleyen süreçte kim kazanacak. ■ İHSAN A.



California'ya 1933'ten beri en yüksek sıcaklıklar geliyor

Adı Ölüm Vadisi olan bir yere de bu yakışır

Death Valley, California'da 54.4 derece selsiyusa varan sıcaklık, dünyada kesin olarak ölçülen en yüksek sıcaklık olabilir.

17 Ağustos'ta saat 15:41'de Nevada sınırındaki Furnace Creek'teki ABD Hava Durumu Servisi'nin otomatik ölçüm bölgesinde kaydedilen sıcaklık şimdilik resmiyet kazanmadı. Fakat onaylanırsa 130 fahrenhaytlık sıcaklık, 1933 Ağustos'unda görülen 127 fahrenhaytı üç dereceyle sollayacak.

Tabii birçok başka aşırı sıcaklık kaydı gibi bu ölçümün de doğru olamayacağını savunanlar var. Yine de, küresel ısınmanın gidişatı düşünülünce bu rekorun doğruluğuna inanmak çok da zor gelmiyor. Daha geçtiğimiz Haziran ayında Sibirya'da bölgenin sınırlarının çok üstüne çıkan 38 derece selsiyusluk sıcaklık gözlenmişti.

Meteorologlar da Twitter'da rekoru kırdık mı tartışması yapacaklarına buna odaklansalar çok iyi olur bence. ■ GÜLHİS



Oumuamua tartışmaları bitmek bilmiyor

Hidrojen teorisi de yalan oldu

İlk Oumuamua haberini girerken bu tuhaf gök cisminin bu kadar uzun süre boyunca tartışılacağını tahmin etmemiştim. Bildiğiniz gibi ilk başta "gelişmiş bir uygarlık güneş sistemimizi mi ziyaret ediyor acaba" gibisinden ortaya çıkan sorulara, bir süre sonra Oumuamua'nın irice bir moleküler buluttan kopan ve hidrojenden oluşan bir buz kütlesi ya da buz dağı olduğu şeklinde yanıtlar gelmişti. Şimdi bu teorinin niye geçerli olamayacağına dair yeni bir araştırma yayınlandı.

Bu yeni çalışmanın başındaki Dr. Hoang'a göre hidrojen hipotezi mantıklıydı çünkü nesnenin şeklini ve kütle çekimsel olmayan hız artırımını açıklayabiliyordu. Ancak bu teori hidrojen buzunun bu uzun yolculuktan sağ çıkıp çıkamayacağı meselesini atlamıştı ki bu yeni araştırma tam da bu konuya eğiliyor: Buna göre buzun yıldızlararası ortamda milyonlarca yıl süren bir yolculuktan bu haliyle çıkması olası değil. Dolayısıyla evet, belki de uzaylılar bizi ziyaret etti. ■ İHSAN A.





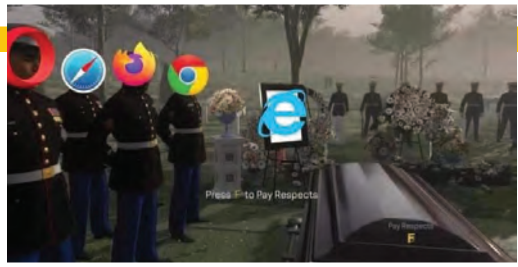
Şimdiye kadarki en büyük füzyon reaktörü geliyor!

Temiz enerjinin hanesine artı bir puan

Temmuz ayında, Fransa'nın güneyinde dünyanın en büyük füzyon reaktörünün yapımına başlandı. Reaktörün 2025 yılında faaliyetlerine başlaması bekleniyor.

ITER adı verilen proje, 35 ülkenin ortak çabası aslında. Amacıysa şu: "tokamak" adı verilen büyük bir manyetik cihazı kullanarak füzyon enerjisinin kullanılabilirliğini kanıtlamak. ITER direktörü Bernard Bigot "sadece temiz enerjinin kullanılabilmesini sağlamak gezegenimiz için bir mucize olur" diye konuştu.

Ekonomik olduğu kanıtlanabilirse, yani makine işlemi başlatmak için gerekenden daha fazla enerji üretebilirse; bu sistem temiz enerji üretmek için tamamen yeni bir dönemi başlatabilir. Füzyon enerjisi, erime tehlikesi ya da artakalacak nükleer enerji olmayacağından, hâlihazırda kullanılan fizyon enerjisinden çok daha güvenli olabilir. ■ GÜLHİS



Microsoft, Internet Explorer'a desteğini artık keseceğini duyurdu. 17 Ağustos 2021'de kendisine veda ediyoruz (ölümü de yavaş).

XPG INVADER KASA

Birkaç aydır evdeki bilgisayarla uğraşıyorum. İş anakart değiştireyimle başladı, o değişince şu değişti, bu değişti derken baktım olmayacak toptan yenilemeye giriştim. Anlayacağınız kaç aydır ürün inceleme diye kendi sistem yenileme maceramı anlatıyorum size. İş sonunda parçaları bir araya toplamaya gelince, sade, sağlam ve kullanışlı bir kasa arayışına girdim.

Başta XPG Invader istediğimden daha mütevazi görünüyordu, ama bir arkadaş tavsiye edip, 800TL'lik uygun fiyatı görünce onda karar kıldım. İnanılmaz şık, sade ama havalı, karizmatik bir kasa bu. Baştan söyleyeyim tek bir önemli eksiği var, ön panel USB portları USB 3.0, yani 3.1 veya Gen2 değil. Bunun dışında her özelliğiyle dört dörtlük bir kasa.

Dört dörtlük demişken 4 adet 2.5" SATA SSD yuvası var öncelikle. Buna ek olarak



iki tane de 3.5" SATA takabiliyorsunuz, yani 6 disk destekliyor. Bu 3.5" yuvaları ve güç kaynağı kasanın altında ters bir çekmeceye saklamış. Bu hem soğutmaya destek oluyor hem de görüntüyü topluyor.

Ön panel ve kasanın tüm açıklıklarındaki toz filtreleri mıknatıslı, bunları çok kolay takıp çıkarabiliyorsunuz. Biri temperlenmiş cam olan yan panelleri ve disk yuvalarını takıp çıkarmak için de elle çevrilebilen vidalar kullanıyorsunuz. Yani her şeyi tornavida olmadan sökülüp takılan bir tasarım. Ayrıca kasanın ön tarafında yere yansıyan Prime destekli RGB aydınlatma var.

Soğutma özellikleri de çok esnek, kasaya 9 taneye kadar 12cm fan takılabiliyor. Ayrıca üst ızgaraya 24cm, ön ızgaraya da 360cm'lik su soğutma radyatörü monte edebiliyorsunuz. Ben üste iki radyatör, ön ve arkada iki fan ile çok basit ve klasik bir soğutma yaptım. Serin, sessiz gayet güzel çalışıyor.

Dedim ya uzaktan çok çarpmamıştı beni XPG Invader. Parçaları yerleştirdikçe geniş ve kullanışlı olmasını, işim bittiğinde de görüntüsünü takdir ettim. Şimdi resmen aşk yaşıyoruz. Anlayacağınız iş bilgisayar olunca "görücü usulü" de gidilebiliyormuş. ■ **TUĞBEK**

XPG SUMMONER

Evde kaldığımız şu süreçte bizim kadar bilgisayarlarımız da çok çekti yemin ediyorum. Bu kadar açık kalmaya, bu kadar kullanılmaya nasıl dayansınlar. En son emektar klavyemi emekli etmek durumunda kalınca yeni bir klavye bakınmaya başladım. Elbette bu dönemde bir klavyeden beklediğimiz en önemli özellik insancıl fiyat, zira düzgün klavyeler bin liraları geçmiş. Olacak şey değil. O yüzden ilk harfi A, L, R olan bütün markalar kafadan elendi =P

XPG Summoner kömür rengi fırçalanmış alüminyum gövdeye sahip, ince tasarımlı çok şık bir klavye. Artık üzeri gereksiz ıvır zıvır dolu klavyelere burun kıvırıyoruz biliyorsunuz. Summoner'ın minimalist yapısı masada az yer kaplayan, kolay taşınabilen ve modern görünen bir ürün olmasını sağlıyor. Üzerinde Türkçe Q dizilimindeki standart tuşlar dışında sadece ses ayar tekerleği bulunuyor ki bu bir klavyede en çok görmek istediğim özelliklerden.

Klavyede Cherry MX Blue anahtar kullanılmış, yani basma hissi olan ve ses yapan tuşlara sahip. Ama dilerseniz daha sessiz/düz Kırmızı ve hızlı/yumuşak Gümüş anahtarlı modelleri de var. Ben basma hissi sevenlerden olduğum için mavi anahtarı tercih ettim. Tuşların basışı kadar yerleşimi



ve büyüklükleri de gayet iyi. Türkçe tuş dizimi olduğundan büyük Enter tuşuna sahip. Tuş diziliminde değişik, "bunun burda ne işi var" dedirten bir şey yok.

Klavyenin üzerinde ayrıca bir USB geçiş portu da bulunuyor. Farenizi veya masaüstündeki cihazlarınızı buraya takabilirsiniz. USB kabloları da kumaş örme kaplı ve oldukça kaliteli. Ayrıca manyetik olarak takılan, memory foam bir bilekliği var. Ben bileklik kullanmadığım için takmadım ama oldukça şık ve rahat görünüyor.

Klavyenin yedi farklı moda sahip RGB aydınlatması var. Hem renk ve aydınlatma modlarını, hem de klavyenin üzerindeki tüm tuşları beraberinde gelen Prime yazılımıyla yönetebiliyorsunuz. Oldukça kullanışlı bir yazılım ve tek tek tuşları yönetebilmesi iyi düşünülmüş. Eğer makro kullanıyorsanız F1-F5 arası tuşlar bu özelliğe sahip, F10-F12 arasına da medya özellikleri atanmış.

Genel üretim kalitesi, tuşlarının kalitesi, tasarımı... XPG Summoner bir klavyede aradığım tüm özellikleri sağlıyor ve üstelik fiyatı sadece 600TL. Yani üzerine 400TL koyup alacağınız rakibinin, bundan tek bir üstün yanı yok. Summoner ile XPG resmen seviye atlamış. ■ **TUĞBEK**

Cehennemlik Teknolojiler

CTRL ALT DEL Çubuğu

İnsanlık tarihindeki en akıllara zarar icatların tembellikle ilintili olması bir tesadüf değil. CTRL ALT DEL çubuğu da bu sefer bizim tayfanın üşengeçliği sonucu ortaya çıkmış. Adında da anlaşılacağı gibi, o ünlü üç tuşa tek seferde basmayı sağlayan bir icat bu. Bu sayede sol elinizin parmaklarıyla aynı anda iki tuşa basıp sağ elinizle de aynı anda diğerine basmak zorunda kalmıyor ve muhteşem el-göz koordinasyonunuzu daha faydalı işlerde kullanabiliyorsunuz. Mesela FPS oyunlarında...

Ancak tek ve yalnızca tek bir işi olan bu muhteşem alet o tek bir işi de iyi yapamıyor sevgili Oyungezerler. Resme dikkat ederseniz yön tuşlarının üstündeki DEL tuşunu değil, sağ taraftaki DEL tuşunu kullanıyor. E ya benim Num Lock tuşum basılı değilse, ki normalde çoğu insanın basılı olmaz zaten? Ürün CTRL ALT VİRGÜL çubuğuna dönüştü gitti. Veya klavyem o sağ tuş takımının olmadığı küçük klavyelerdense? Bir dahaki sefere endüstriyel tasarımcınıza biraz daha fazla maaş verin olur mu sevgili üreticiler?

"Beni çubukla mubukla uğraştırmayın kardeşim, huylanıyorum!" derseniz daha basit bir çözümümüz de var: CTRL ALT DEL klavyesi! Bu klavye yalnızca malum üç tuştan oluşuyor ve bir USB ya da PS/2 girişiyle bilgisayarınıza bağlayabiliyorsunuz. Gördüğünüz gibi ne hizmette ne de tembellikle sınır var.

M. İHSAN



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler.

Uzay kokan parfüm

Eminim herkesin karşısına hayatında en az bir kere, uzayla kafayı haddinden fazla bozmuş bir insan evladı çıkmıştır. Gene yüksek bir ihtimalle bu insanlardan bazılarını beğenmiş/hoşlanmış ve onları etkileme girişimlerinde de bulunmuş olabilirsiniz. Eğer etrafınızda böyle içinizi kıpır kıpır eden bir uzay sevdalısı yahut bu gibi bir durumda olan bir arkadaşınız varsa, sizi hemen şu Kickstarter sayfasına alalım: tinyurl.com/ogz-155-parfum. Zira ilk randevuda kullanabileceğiniz en etkileyici parfüm burada filizlenmekte!

Peki ne menem bir şeymiş bu uzay kokusu, hiç bilen var mı? Bazı astronotlar bizzat böyle bir şey olduğunu dillendirmiş cidden. Kimisi kokunun barut ya da yanık eti andırdığını söylüyor, kimisiyse frambuaza benzetiyor. Açıkçası benim kafamda net bir şey oluşmadı çünkü söylenen şeyler birbirine çok ters kokular (değil mi?).

Tabii insanın niye ihtiyacı olsun ki böyle



bir kokuya diyorsunuz değil mi? İşte ilk paragrafta nasıl bir ihtiyacı karşılayacağına dair -bence- güzel bir örnek verdim. Sonuçta sevdiceğe bir Roswell turu attırmaktan çok daha ekonomik bir çözüm bu. Aklıma başka şeyler de geliyor: Örneğin Alien: Isolation, Prey yahut Dead Space gibi yapımlar oynarken bu kokuyu sürünmek, bir tür arttırılmış gerçeklik etkisi yaratabilir bünyede pekâlâ. Gördüğünüz gibi hayatımızı pek çok yönden güzelleştirebilecek, potansiyelli bir ürün bu.

İHSAN A.



Piksel Günlükleri

Börtlek gözlü Nosferatu! Fare yer Nosferatu!!

Aşklı meşkli vampir kitaplarından sıkılmaya başladığım dönemlerde bir "vampir mitleri" takıntısı üretmiştim kendime. Ulan, millet korkudan boynuna diş diş sarımsak dolarken biz tutmuş adamları lise aşkı yapmışız; vampirlik gururu ayaklar altına alınmış resmen. Buradan böyle bir çıkıp vampirlik nedir, nereden çıkmış, hangi kültürde nasıl falan diye araştırıyordum kendimce. Nedense bütün vampirler arasından kendime "evet, bu da benim vampirim olsun" diye seçtiğim vampir de Nosferatu'ydu. Neden? Allah için, vallahi ben de bilmiyorum.

Neyse, elbette vampirli oyunlar da araştırıp, Vampire: The Masquarade - Bloodlines diye bir oyun buluyorum. Bir bakıyorum ki Nosferatu klanı diye bir şey var! Diyorum kendime, bu bir işaret olmalı!

Ki öyleydi de. Bana bilmediğim işlere kalkışmamam gerektiğini öğretecek bir anın başlangıç fişeği.

Hiç düşünmedim ki hilkat garibesi gibi tipim olunca sokaklarda gezemem, kız tavlayamam, milleti kendi işlerime alet edemem falan… Oğlum koskoca Nosferatu olarak lağımda gezip fare avlıyorum ya! Hayır, bir de onur gurur meselesi yaptım baştan da başlamıyorum.

Milletin o kadar övdüğü oyun oldu mu bana bir işkence? Kaldırıp attım tabi. Bu kuyruk acımı unutunca da geri dönüp, NOSFERATU SEÇMEYİP, gayet severek oynamıştım Bloodlines'ı. Ama bu da bana ders oldu, bir oyunda kolay/zor diye açık açık yazsa bile hâlâ girip kontrol ediyorum böyle gizli zorluk seviyeleri var mı diye. ■ GÜLHİS

KONSOL

TURBOEXPRESS

Zengin çocuğu konsolu

Hudson Soft'un PC Engine (ya da Batı'daki adıyla Turbo Grafx-16) konsolu 80'lerin sonlarında büyük bir sürprize imza atmış ve Japonya'daki konsol satışlarında ikinciliğe kadar yükselmişti. O yıllarda NES'in anormal boyuttaki başarısı yüzünden ikincilik bile büyük bir olay olarak görülüyordu. Nitekim bu ikincilik de Hudson'a taşınabilir konsol rekabetine girecek cesareti vermeye yetmişti.

PC Engine'in taşınabilir versiyonu olarak 1990 yılında piyasaya çıktı Turboexpress. Lakin en büyük rakibi Gameboy'dan farklı olarak kendine ait bir kütüphanesi yoktu, sadece PC Engine'in 16-bit'lik oyunlarını kullanıyordu. Gameboy'un siyah-beyaz ekranlı 8-bit sistemine oranla hayli gelişmiş bir teknolojiydi bu. Aynı şekilde ful renkli LCD ekranı da dönemi için çok ileriydi.

Ne var ki bu dudak uçuklatan teknoloji aynı zamanda dudak uçuklatan maliyet anlamına da geliyordu (Gameboy üretmesi hayli ucuz bir konsoldu). Bu yüzden konsolun çıkış fiyatı da 250$ gibi yüksek bir meblağ oldu. Ayrıca konsolun kullandığı oyunlar bir TV ekranında göre tasarlandığı için özellikle RYO'larda ya da macera oyunlarında yazıları okumak çok zorlaşıyordu. Sistemin eskiliği - yeniliği fark etmeksizin kronik ses arızası da cabası.



O yıllarda taşınabilir bir konsolda renkli ve 16-bit bir oyun oynamak inanılmaz bir olay olsa da konsolun hayli yüksek fiyatı ve yukarıda saydığım sıkıntılar pek çok oyuncuyu TurboExpress'ten uzaklaştırdı. Satışlarının da beklentilerin hayli altında kalmasının ardından konsol sadece 4 yıl içinde vedasını etti. ■ EMRE S.



İLK AÇIK DÜNYA KONSEPTLİ OYUN

Kime göre özgürlük?

Günümüz video oyunlarında neredeyse zorunlu bir standart standart haline gelen açık dünya konseptinin ilk olarak ne zaman ortaya çıktığı tartışmaya açık bir konu. Hangi seviyede bir özgürlüğün oyunları açık dünya sınıfına sokacağı göreceli bir kavram çünkü. Gene de elimizde çoğunluğun hemfikir olduğu bazı örnekler var, en iyisi biz de onlardan gidelim.

İlk örneğimiz Sega tarafından 1960'larda yapılan Jet Rocket isimli arcade oyunu. Bir jet uçağı olarak haritada istediğiniz noktalara giderek roket rampalarını, benzin depolarını falan yok ediyorsunuz ki bu istediğiniz yere istediğiniz sırayla uçmak kavramı da onu tarihteki ilk açık dünya konseptli oyun haline getiriyor. Ne var ki Jet Rocket'ın dijital bir oyundan ziyade video projeksiyonlu elektronik bir oyun olması bu unvanı biraz bozuyor. Yoksa aynı şekilde ilk uçuş simülatörü ve ilk FPS olarak da gösterilebilirdi.

Jet Rocket'tan yıllar sonra gelen pek çok video oyununda açık dünya konseptinden esintiler mevcut. Benim pek sevdiğim Adventure (1980), Yuji Hori'nin The Portopia Serial Murder Case'i (1983), hatta bunlardan bile eski text adventure oyunlarında açık dünya izleri olsa da hiçbiri oyuncuyu nasıl oynayacağı konusunda tamamen özgür bırakan oyunlar değildi. Bu yüzden oyuncuyu özgür bırakan ve gerçekten dilediği şekilde oynayabildiği geniş bir dünyaya sahip ilk oyun olarak 1984 yapımı Elite gösteriliyor.

Bilgisayardan tutun da Amiga, Atari, hatta NES'e kadar çok sisteme çıkan Elite, oyunculara her birinde 256 gezegen olmak üzere 8 farklı galaksiden oluşan kocaman bir evren sunuyordu. Oyuncular lineer bir öyküyü takip etmekten ziyade bir uzay gemisinin kaptanı olarak istediği şekilde ticaret yapabiliyor, diğer gemileri yağmalayabiliyor, para ödüllü görevler alabiliyor, gemisini geliştirebiliyor, hatta madencilik bile yapabiliyordu. Böylelikle (ve daha saymadığım bir sürü içerikle) Elite tarihin ilk açık dünya konseptli video oyunu olarak gösteriliyor.

Elite'in zamanı için oldukça sıradışı bu mekaniği beraberinde başarıyı da getirdi ve oyun bugüne kadar da devam eden bir seri haline geldi. Açık dünya konseptiyse video oyunları tarihine çok büyük bir miras olarak kaldı. The Elder Scrolls, GTA, The Legend of Zelda gibi pek çok seriyi oynarken kime teşekkür etmeniz gerektiğini biliyorsunuz artık. ■ EMRE S.





En Sevdiğim En Çok İstediğim En Çok Özlediğim

-Onur Kaya

Piksel'e yazı yazarken beni hep alan bir his var, "ben geç kaldım bunlara" hissi. Ailem zamanında eve bilgisayar almaya hiç niyetli değildi, ablam "tez yazmam lazım, bilgisayar gerek" diye tutturmasa o PC alınmayacaktı da muhtemelen. O yüzden oyunlarla yaşıtlarıma kıyasla birkaç sene rötarlı tanıştım ben, yaşıtım pek çok insanın çocukluğuna damga vuran NFS oyunu Underground 1 ve 2 iken, benimki Most Wanted olmuştu. Hem de ne damga vurmak, bir daha gelen hiçbir yarış oyununu (ilk çıkan Race Driver: GRID hariç ama o başka kulvardaydı zaten) Most Wanted kadar sevemedim. Oyunculuk ehliyetimin (eheh) sınav oyunlarındandı.

Hikâye sahibi ve Fast & Furious esintili NFS furyasını başlatan oyunlar olarak Underground 1 ve 2'nin yerini yadsımamakla beraber, kendilerini hiçbir zaman Most Wanted kadar başarılı bulmadım. Bir yarış oyununda kullanabileceğiniz en üst seviye araç Nissan Skyline'sa, o yarış oyununda (ve o NFS'de) bana göre bir şeyler eksikti çünkü. Hoş, bana göre içinde Dodge Viper olmayan her yarış oyunu müsabakaya geriden başlar ama o benim kendi kişisel takıntım. Çocukluk aşkımı geçelim, konuya dönelim: Most Wanted'da egzotik araçların olması kafadan onu Underground'lardan iyi yapıyordu bana göre. Ancak esas güzel tarafı eskinin Hot Pursuit'i gibi polis etmeni

barındırmasıydı. Sokaklarda karşınıza aldığınız tek şey rakip yarışçılar değildi ve bu Most Wanted'a özel bir durum olmasa bile ardından gelen hiçbir oyun sistemi onun kadar başarılı uygulamamıştı bence.

Oyundaki her şey çok güzel çalışıyordu. Underground 2'nin izinden gidip birbiri ardına dümdüz yarış açmaya kalkmayan kariyer modu hem iyi tasarlanmış, hem iyi sunulmuştu. Hem hip-hop hem de heavy metal şarkıları tek bir potada eriten lisanlı müzikler ilginç bir şekilde radyolara bile ayrılmadan bir arada çalıyordu. Bazıları oyunda "boss" konumundaki Blacklist üyelerine tema müziği yapılmıştı falan. Yine Blacklist üyelerinin ekstra güçlendirilmiş, kendine has boya ve çıkartmalı arabalarını, onları yendikten sonra Pink Slip yoluyla (ALT+F4 çekerek bile olsa, kutulardan Pink Slip çıkması şans işiydi çünkü) almak gibi bir amaç koyabiliyorduk kendimize. Grafikler o zaman için şahaneydi, araçların motor sesleri şu gün koskoca Forza'da bulamayacağınız kadar iyiydi. Girinti çıkıntıları ve kestirmeleriyle öğrenilebilen bir haritası vardı. Öyle ki arkadaşlarımızla yarış yaparken tepelerine bir şeyler yıkıp kudurmalarını izleyebiliyorduk, ben yapardım hep :) Öyle ki benzeri asla gelmedi. Ben de zamanında 16 milyon kopya satıp fenomen olmuş bu oyunun tahtına varis aradım durdum yıllara. Bulamadığımı söylemenin gereği yoktur sanıyorum…







Peki kim yaptı bu oyunu?

Most Wanted ardındaki isim, Hot Pursuit 2 ve sonrasında NFS: World'e kadar çıkan neredeyse bütün NFS'leri yapan EA Black Box idi. Sanıyorum Most Wanted'ın ardından sürekli bir düşüş halinde seyrettiklerini söylememe gerek yoktur. Hadi NFS: Carbon, Most Wanted kalibresinde olmasa bile iyi bir oyundu. Carbon sonrasındaysa Pro Street'e giriştiler ve nedense "bir sene pist, bir sene sokak yarışı olsun" tadında bir taktiğe gittiler. Pro Street sonrasında senaryolu yarış oyunu yolunun sonunu epey "poh" bir yere çıkaran Undercover geldi. Akabinde sıra tekrar pist yarışına dönmeye geldiğinde neyse ki dümeni GTR ve Project Cars'dan tanıdığımız Slightly Mad Studios'a emanet ettiler de işin o kısmı bir süre güzel gitti. Sonraki yıllarda serinin çevrimiçi ayağı olan NFS: World ve bir başka senaryolu fiyasko NFS: The Run'ı yaptılar, 2013 yılında da EA tarafından kapatıldılar, çalışanları dört bir yana dağıldı. O aralar markanın kontrolü yavaş yavaş lisanslı arabalar kullanan Burnout yapmak olan Criterion'a geçmeye başlamıştı. NFS bir daha eski günlerine asla geri dönemedi, dönemeyecek de muhtemelen. Hayır ağlamıyorum, gözüme egzoz kaçtı...

E46 kasa BMW M3 GTR'ı gerçek hayatta bulmak mümkün mü?

Değil çünkü araç 2001 yılında The American LeMans Series'e girmek için üretilen, sokaklara çıkması kanunen yasak bir araba. Zaten oyunda da dikkat ettiyseniz takla kafesi var ve yolcu koltuğu eksik, direkt yarış versiyonu yani. Öte yandan sonradan müsabakaya girecek araçların en az iki kıtada satışa sunulmuş yol versiyonlarına sahip olması gerektiği kuralı geldiği için, aracın yol versiyonu sadece 6 adet olmak üzere üretilmiş. 3 tanesi zaten prototipmiş, diğer 3 tane de 250,000 euro fiyattan satışa çıkarılmış. Takribi senelerde yarışa girecek araçların yol versiyonlarının en az 100 adet, motorlarının da en az 1000 adet üretilmesi şartı getirilince E46 kasa M3 GTR emekli edilmiş ve BMW E92 kasa M3'ün yarış versiyonunu üretene kadar müsabakaya geri girmemiş. Yani araba gerçekten de rüya araba, ancak rüyamızda görebiliyoruz. Satışa çıkan yol versiyonlarını modifiye edip Most Wanted'takine benzetmek teoride mümkündür sanıyorum ama artık bulabilirseniz ve alabilirseniz.

NEDEN EFSANE OLDU?



BMW M3 GTR'I BİR NESLİN TAKINTISI HALİNE GETİRMİŞTİ

Oyuna çok güçlü başlamak, sonlarda erişeceğiniz kudreti tatmak ve sonra bunun elinizden alınması, ilk seviyeye geri dönmek oyunlarda çok gördüğümüz bir mevzu. Ancak yarış oyunlarında "al şu benim Lamborghini'yi, 1-2 yarış kazan kendini kanıtla sonra sana kendi arabanı bakalım koçum" kafasının ötesinde pek uygulanmaz. Most Wanted'sa işi bir intikam hikâyesine çeviriyordu. Baş kötümüzün anahtarına girilen yarışta motorunu bozarak elimizden aldığı ve kullanarak sokak yarışlarının kralı olduğu ikonik mavi beyaz BMW M3 GTR oyunun ilk yarım saatinde muazzam bir arzu objesi haline geliyordu. Kimisine arabayı oyunun sonunda almak yetmedi, gerçek hayatta kopyasını yapmaya kalktılar. Ancak oyundaki yandan egzozlu versiyon sokağa çıkması yasal olmayan yarış versiyonu olduğundan pek mümkün olamadı bu.



MIA DİYE DE BİR GERÇEK VARDI

Beni yanlış anlamayın, amacım "of ne güzel hatundu" demek değil. Oyunlardaki kadın karakterlerin zekâ veya karakter gelişimleriyle değil vücut hatlarıyla ön plana çıkarılmasına kıl olan bir insanım ben. Öte yandan Mia'yı canlandıran Josie Maran'ın aralarına benim de dâhil olduğum bir kesim insanın çocukluk aşkı olduğunu inkar etmenin bu duruma bir faydası da yok şimdi. Koca oyun boyunca 3-5 sinematikte gördük kendisini ama hayranıydık. Zaten gizli polis falandı da şimdi, o 3-5 sinematiğin hakkını verecek kadar karaktere sahipti. Güzel arabalar, dişli polisler pastasının kaymağı niyetine güzel ve dişli kadın olarak ortamdaydı. Cidden eksiği yok yahu Most Wanted'ın?



YAZIM VE OYUNCULUK NİSPETEN İYİYDİ

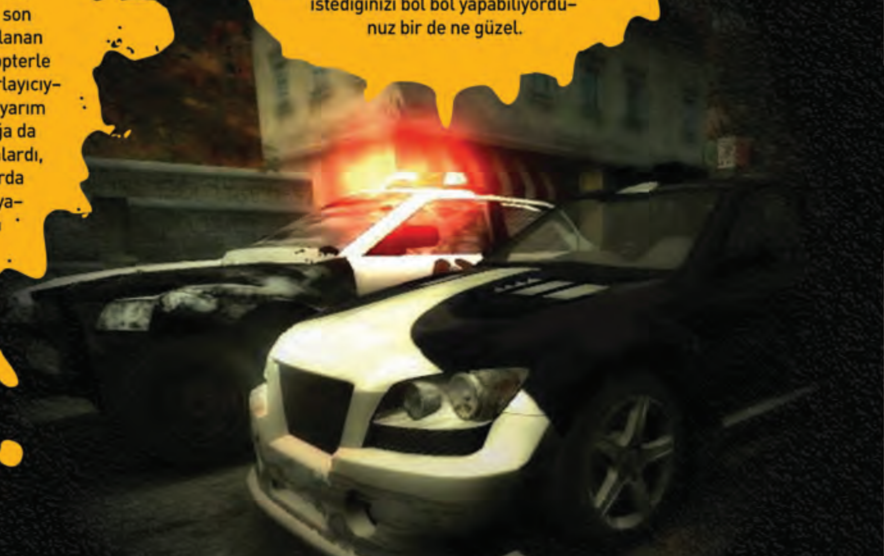
İkinci maddedeki ilk cümleyi de buraya kopyalayıp yapıştırınız efendim. Most Wanted'ın iyi oyunculukları ve sağlam bir yazımı olduğu iddiasında değilim. Ancak bu konularda, kendinden sonra gelen "senaryolu" yarış oyunlarından çok daha iyi olduğu kesin. Bu cephedeki efsaneliği daha ziyade Undercover, The Run ve Heat gibi oyunların Most Wanted'ın halihazırda çok yüksek olmayan standardını bile tutturamamasından kelli. Yani süper olmasa bile daha iyisi gelmedi, "senaryolu NFS" deyince yine ilk akla gelen isim olması bundan. Razor ve Cross'a kıl, Mia'ya yanık olacak kadar umursayabiliyorduk mevzuyu ki bu kadarı bile günümüzde bulunabilen bir şey değil. İnanmayan 2015 NFS'ye veya Heat'e baksın.

YARIŞ ÇEŞİTLİLİĞİ BOL VE NİTELİKLİYDİ

Günümüzde epey ilginç bulduğum bir durum, yarış oyunlarındaki yarış çeşitliliğinin yerlerde olması. Dikkat edin, çoğu oyunda farklı yarış diye önümüze sunulanlar düz rotalı ve türlü yarışların az mıncıklanıp farklı isimlendirilmiş halleri. Hadi simülasyon ya da yarı simülasyon takılanlar pek fantastik şeyler denemek istemiyorlar diyelim, kenara koyalım. Peki ya arcade oyunlar? Yahu Drag yarışı bile koymuyorsunuz yıllardır doğru dürüst! Peki Most Wanted öyle miydi? Polisli yarışlar, radardaki kontrol noktalarından olabildiğince hızlı geçmeye çalıştığımız, total skorla kazananı belirlenen Speedtrap, Bounty aktiviteleri falan. Blacklist sistemi sayesinde istemediğinizi minimum, istediğinizi bol bol yapabiliyordunuz bir de ne güzel.

POLİSLERİ TAM TADINDAYDI

Şimdi bu oyunun 15 senelik olduğunu unutmak benim için kolay. Defalarca bitirdim çünkü. Her şeyi aklımda, uzak gelmiyor. Ancak siz yaşı yetmeyenlerdenseniz bilin ki, o son polisli NFS oyunlarında gördüğümüz Corvette ve SUV kullanan polisler bu oyunla popi oldular. Yola kapan atmalar, helikopterle tepenize binmeler, karşı şeritten gelip toslamalar falan, zorlayıcıydı da polisler. Otobanda saatte 400 kilometreyle giderken yarım kilometrelik fark kapatıp sizi sollayabilecek abartı zorluğa da sahip değillerdi Heat'teki gibi. Zorluk olarak tam ayarındalardı, kazanabileceğiniz ama ufak bir hatada sizi yüklü miktarda paradan edebilecek bir mücadele sunuyorlardı. Zaten yakalanmanın esas cezası da karakterimizin yaka paça kelepçelenişini izlemekti, gurur kırıyordu.



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN *[PC, PS2, XBOX]*

Ridley Scott ismini görünce önümü iliklememe sebep olan 2 filmden ilki Black Hawk Down'ı daha 6-7 yaşlarımdayken izlemiş, doğuştan askeri yapımlara meraklı biri olarak gönlüme kazımıştım; öyle ki hâlâ senede bir kez açar tekrar izlerim.

Dolayısıyla Delta Force serisini hiç duymamış olsam da abimin kim bilir nereden bulup da getirdiği bu oyunu gördükten (ve abim oyunun filmle olan bağlantısını açıkladıktan) sonra büyük umutlarla açmış, umduğumdan çok daha fazlasını bulmuştum.

Gerçek savaş görüntüleriyle oluşturulmuş ara videolar, yaşanmış olayları konu eden görevler, görev öncesi bir sürü seçenek içinden birincil ve ikincil silaha ek olarak istediğiniz ekipmanı seçmek ve daha nice detay.

Yahu düşünsenize; ayağına ateş ettiğiniz düşman yere düşüp ayağını tutarak kıvranıyor, öldürmezseniz geri kalkıp ateş ediyor. Bu saydıklarım şimdi önemsiz gelebilir ama o gün benim gözümde devrimsel şeylerdi.

Hele bir yerden sonra hikâyenin tamamen filmin anlattığı operasyona bağlanması; bizzat aynı sahnelerin içinde yer almak, helikopterlerle denizin üstünde ilerlemek, sokaklarda çatışmak, tüm şehrin tepemize üşüşmesi, etrafımızda uçuşan RPG'ler, bağıran askerler; tüm bunlar beni saatlerce bilgisayarın başına çivilemiş, annemden sayısız azar yedirtmişti. ■ MUTLU

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST *[PC, PS3, 360]*

Hayatta nasıl bir sonucu olacağını merak etseniz de yapmamanız gereken şeyler vardır. Mesela eksi bilmemkaç derece bir kış gününde kalkıp da dışarıdaki bir metal direğe dilinizi sürmezsiniz. Mesela dağda bir avuç ısırgan otu koparıp ağzınıza tıkmazsınız. Patates kızartmadan önce iyice kızdırdığınız yağa parmağınızı daldırmazsınız. Neler olabileceğini anca tahmin eder, ama aklınız yerindeyse uygulamaya geçmezsiniz. Ya da mesela Larry: Box Office Bust oynamazsınız.

Larry serisini yaratan isim Al Lowe'un katkısı olmadan geliştirilen Box Office Bust'ın amacı muhtemelen Larry serisinin tabutuna çivi çakmaktı. Hatta çivi çakmakla kalmayıp üzerine beton dökmek istemiş bile olabilirler. Lowe 'herhalde Magna Cum Laude'dan kötü olamaz' diye yorum yapmış, sonrasındaysa 'aman Tanrım bu nasıl bir felaket' diyerek oyuna notunu vermişti zaten. Oyuna dair her şey tabiri caizse bok gibiydi; kötü grafikler, rezil espriler, salak saçma mini oyunlar, aptalca bir hikâye…

İşin tuhaf kısmı Team 17'nin böyle bir rezillik için kesenin ağzını açmış, seslendirmeler için Carmen Elektra, Shannon Elizabeth (Amerikan Pastası'nı unutan var mı ki?), Jeffrey Tambot gibi isimleri bağlamıştı. Ama sonuç olarak ortaya asla bilgisayarınıza kurmamanız, hayatınızın o değerli dakikalarını harcamamanız gereken bir oyun çıkmıştı.

Zamanında incelerken bonkör davranıp 1.8 vermişim bu oyuna. Arada bir düşünüyorum acaba bu kadar düşük not vererek oyunun reklamını mı yapmış oldum diye. Ama bence siz Box Office Bust oynamak yerine ısırgan otu toplayıverin, acısı daha çabuk geçer. ■ ESER





YÜZEYE ÇIKAMAYAN HİSLER

[PERSONA 4]

Malum, ölüm en çok ölenlerin geride bıraktıkları için zordur. Cinayete kurban giden Saki Konishi'nin geride kalan kardeşi Naoki için de durum böyleydi ancak Naoki'nin hislerini, yaşadıklarını "yas" veya "üzüntü" diye özetlemek de doğru olmaz.

Saki'nin ölümünden önce Konishi ailesi nereden bakarsanız bakın normal derecede mutlu, normal derecede birbirine bağlı, normal bir aileydi. Anne-baba da, Naoki de Saki'nin ölümüyle... Darmadağın olmamışlardı, üzüntülülerdi ama bu üzüntülerini nasıl yaşayacaklarını, ne yapacaklarını bilemiyorlardı, kafaları karışıktı. Aynı şekilde çevreleri de onlara nasıl davranacağını bilemiyordu.

Örneğin Naoki'ye okulda tevazu gösterilmeye başlanmıştı. Naoki okula istediği zaman gelebiliyor, okuldan istediği zaman çıkabiliyordu. Öğretmenler ödev, okul kulüpleri herhangi bir görev vermiyordu Naoki'ye. Hepsi iyi niyetle yapılıyordu ama... Naoki öğretmenleri ve arkadaşları tarafından arkada bırakılmış hissediyordu. Tıpkı ablası öldüğünde hissettiği gibi.

En kötüsü bu da değildi. Garip bir sosyal baskı oluşmuştu Naoki'nin üzerinde. "Saki için de imrenilecek bir hayat sürmelisin" diyorlardı mesela. Ama Naoki normal bir gençti, "imrenilecek hayat sürmek" ne demek çözmüş değildi ki hele bir de bunu bir de ablası için yapmasını bekliyordu insanlar. "Ailenin yanında ol, onlara destek ol" diyorlardı. Ailesinin yanındaydı, onlara zaten günlük hayatlarında yardımcı oluyordu, insanlar ondan ne yapmasını istiyordu ki daha? Hele bir keresinde, oturup Narukami'yle havadan sudan konuşuyorlarken aralarında bir şakalaşma döndü ve güldüler. Yanlarından geçenlerin "bu şu ölen kızın kardeşi değil mi, hiçbir şey olmamış gibi gülüyor, ne kadar kalpsizce" dediğini duymuştu. Herkes ondan bir şey bekliyordu ama kimse onun kendisi olmasını istemiyordu.

Naoki'nin iç dünyasını hayal etmeye çalışın. Ablası beklenmedik bir şekilde, aniden ölmüştü. Daha bunu içselleştiremeden çevresi onu istemeden de olsa dışlamaya başlamış, bir yandan da üzerinde inanılmaz bir baskı kurmuştu. Naoki bütün bu yeni duyguların içinde bir şeyleri anlamlandırmaya çalışırken o kadar kaybolmuştu ki, ablasının ölümüne içten bir şekilde üzülme fırsatı bile bulamamıştı.

Narukami'yle olan arkadaşlığı onu bir nevi kurtardı denebilir. Narukami ona acıyarak veya yargılayarak yaklaşmıyordu, normal bir şekilde davranıyordu. Arada onunla muhabbet ediyor, canı ne istiyorsa onu yapmasını söylüyordu. Naoki'nin de ihtiyacı olan tam olarak buydu. O kaybolmuşluktan yavaş yavaş çıkmaya, ablasının öldüğünü yavaş yavaş gerçekten fark etmeye başlamıştı.

"Biliyor musun, pek erkeksi bir şey değil ama kremalı pufu çok seviyorum. Evin yakınlarında bir tatlıcı var, arada alıp eve getirirdim, dolaba koyardım, ablam da hepsini yerdi, sonra da 'bozulacaklardı da ondan yedim' diye bahaneler uydururdu. Kremalı puf yüzünden kavga ederdik. Ama şimdi... Kremalı puflar yok olmuyor. Geçen gün biraz aldım, ve buzdolabında bozuldular. Onları gördüğümde 'Galiba...' diye düşündüm, 'galiba ablam artık burada değil.'"

Ve birkaç gün sonra Naoki'yle Narukami, Saki'nin cesedinin bulunduğu yere gittiler.

"Daha önce buraya gelmeye cesaret edememiştim. Ama artık gerçeği kabullenebilecekmişim gibi hissediyorum. Dizilerde nasıldır bilirsin. İnsanlar günlerce ağlar, veya üzücü anıları hatırlayıp kendilerine işkence eder. Bende öyle olmadı. Ben her zamankinden farklı değildim. Belki de taş kalpli bir insanım diye düşündüm. Dizilerdeki aktörler gibi ağlamadığım için belki de ablamı aslında sevmiyordum diye düşündüm. Ama her insan farklı. Dizinin birindeki bir karakter gibi olmamam yanlış veya tuhaf olduğum anlamına gelmiyor. Seninle konuşa konuşa, yavaş yavaş bunu fark ettim. Ben sadece ablamı düşünmemeye çalışıyordum. Ablamı düşünüp acı çekmektense kendime taş kalpli olduğumu söylemek daha kolay geliyordu. Ablam... daha fazla yaşamak isterdi, değil mi? Ben onun daha fazla yaşamasını isterdim... Yaşamasını isterdim..."

Naoki ablasının ölümünün ardından ilk defa ağlamaya başlamıştı. Üzüntüsü yeni değildi ama üzüntülü olduğunu ilk defa fark etmişti. ■ ÖMER

MEDYA

FİLM // KİTAP // ÇİZGİ FİLM // MÜZİK

TROY

Yok o karakter öyle değilmiş, yok bu karakter neden yokmuş, hele tanrılar yok diyenler var ki bu filmden ne bekliyorlardı anlamak mümkün değil. Yahu bir kere filmin adı "Troy"; Illiad değil. 700 sayfalık destanı detaylarıyla anlatmak için en az 5-6 sezonluk dizi gerek.

Oysa Wolfgang Petersen koca destana odaklanmak yerine doğrudan Truva Savaşı'na odaklanmış ve bu kuşatmayı mitolojik ögelere fazla dokunmadan olabildiğince gerçekçi şekilde bize aktarmayı seçmiş, çok da iyi yapmış. İlk çıkarma, duvarlara hücum, Truvalıların sahil baskını, Aşil ve Hektor'un düellosu... Yahu bir filmde bu kadar epik sahne olur mu? Zırhlar, silahlar, kalkanlar, süslemeler derken prodüksiyona harcanan devasa emek de her dakika fark ediliyor.

Tabii ki daha fazlası gösterilebilirdi; özellikle Anadolu halklarını, Amazonları ve Likyalıları da savaş alanında görmek isterdim. Ama "şunun yerine koysalarmış" diyeceğim bir fazlalık yok filmde, anlayacağınız elindeki 3 saati zaten dolu dolu kullanmış yönetmen.

Oyuncular hakkındaysa çok şey yazmaya gerek yok; Brad Pitt, Orlando Bloom, Diane Kruger, Sean Bean, hepsi cuk diye oturmuş karakterine. Eric Bana içinse iddia ediyorum ki Hektor bizzat mezarından kalkıp gelip oynasa role bu kadar yakıştıramazdım. ■ MUTLU





PHILIP REEVE

YÜRÜYEN KENTLER

Mortal Engines filmini sevdiniz mi bilmem ama beyazperdede boy göstermeden önce kendisi benim bayağı ilgimi çekmişti, o yüzden ilk fırsatta gidip filmin esinlendiği kitap serisini satın aldım. Ne mutlu ki dört kitaptan oluşan serinin ilk cildi Yürüyen Kentler beklediğim kadar iyi çıktı.

Uzak bir gelecekte, distopik bir dünyadayız. Altmış Dakika Savaşları'ndan sonra tüm kıtalar mahvolmuş, insanlar tank paletlerinin üstünde hareket eden gezgin şehirlerde yaşamaya mahkûm olmuştur. Dünyanın hâli o kadar kötüdür ki büyük kentler hayatta kalabilmek için küçük kasabaları "yer."

İşte böyle bir ortamda, yürüyen Londra'da yaşayan Tom adlı bir gencin başından geçenleri okuyoruz. Kahramanımız zamanla Londra'nın aslında o kadar da kusursuz bir yer olmadığını, şehrin karanlık ve yozlaşmış bir sistemin üstüne kurulu olduğunu öğreniyor. Tom çok geçmeden, bir kaza sonucu şehirden düşüyor ve bu sefer de bu kasvetli dünyayı keşfetmeye mecbur kalıyor.

Kitap genç-yetişkin türünde olduğu için bazı kısımları olması gerektiği kadar "sert" değil ne yazık ki. Yazar romanını bir türlü bastıramadığı için bazı kısımları silip kitabı yumuşatmak zorunda kalmış. Yine de eğlenceli bir okuma deneyimi sunuyor. ■ M. İHSAN



MIGHTY DUCKS

90'lar televizyonun gerçek bir çizgi film ve anime şöleni olduğu yıllarda ATV'de Disney saati olurdu. Bu saatlerde de Goof Troop (Goofy ve tayfası), Duck Tales (Varyemez Amca), Darkwing Duck ("Ben ayakkabına yapışan sakızım, ben Kara Kanat'ım!") gibi pek çok efsane Disney animasyonu yayınlanırdı. Aralarından favorilerimden biri de bana o yıllarda buz hokeyini sevdiren Mighty Ducks'tı.

Mighty Ducks insansı-ördeklerin yaşadığı, buzullarla kaplı ve buz hokeyinin burada yaşayan ördeklerin adeta kırmızı çizgisi olduğu bir gezegende geçiyor. Bir buz hokeyi takımının yanı sıra galaktik savaşçı da olan ekibimiz türlü türlü maceralara atılıyor, bölümün sonunda da kısa bir buz hokeyi maçıyla olayları taçlandırıyorlardı. Genel olarak da böyle "acayip havalı çocuklarız biz" tadında bir animasyondu zaten. Özellikle de ekibin lideri olan ve çok karizma bir hokey maskesi takan Wildwing Flashblade'e bayılırdım.

Yıllar sonra öğrendim ki NHL'de Mighty Ducks adında ve Disney tarafından kurulan bir takım, hatta aynı isimli de bir film serisi varmış. Bu animasyon da onun uyarlaması gibi bir şeymiş zaten. Lakin onda havalı ördekler olmadığı için pek ilgimi çekmedi doğrusu. ■ **EMRE S.**



ŞEBNEM FERAH

KADIN

Yıl 1996, Kral TV'nin gerçekten kral olduğu, kapısında kul köle olup bir klip dönse de dinlesek diye beklediğimiz yıllar. Rastgele bir anda çıtı pıtı ama eline düşünce adamı tarumar edeceğini düşüneceğiniz bir kızcağızın klibi oynamaya başlıyor ekranlarda. Tam da o kliple başlıyor işte Şebnem Ferah efsanesi. Vazgeçtim Dünyadan şimdi dinlendiğinde dahi hâlâ şoklayıcı, hâlâ vurucu bir şarkı. Peki albümün gerisi nasıl? O da efsane! Hatta iddiam odur ki Şebo'nun en iyisidir halen Kadın albümü. Bu Aşk Fazla Sana, Yağmurlar, Fırtına derken o ardı ardına klipleri diziyor bizler de mest oluyorduk tabii ki. Klipsiz şarkılardan Bırak Kadının Olayım ve Durma albümün sert parçalarından olarak dikkat çekerken Deli Kızım Uyan da Sezen Aksu imzası taşıyordu. Her yer Şebo'nun çığlıklarıyla inliyor, konserlerde yer bulunamıyordu, müthiş bir ilk albümdü Kadın. Daha o dönemde yakaladığı ivmeyle bugüne kadar geldi Şebnem Ferah, çok güzel şarkılar da yaptı ve yapıyor. Ama işte iz bırakanlar unutulmaz hesabı Kadın'ın yeri apayrıdır Türk rock tarihinde. Bugün bile taptaze, dertleri güncel ve etkileyicidir halen. E ne duruyorsunuz gidin dinleyin hemen Spotify'dan, konuşturmayın beni dede gibi daha, vallahi susmam. ■ **EREN E.**

Oyungezer
SAYI: 155 - 2020/09

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




WEST
& SONS
Gemini
FURNITURE


OGZ
www.oyungezer.com.tr